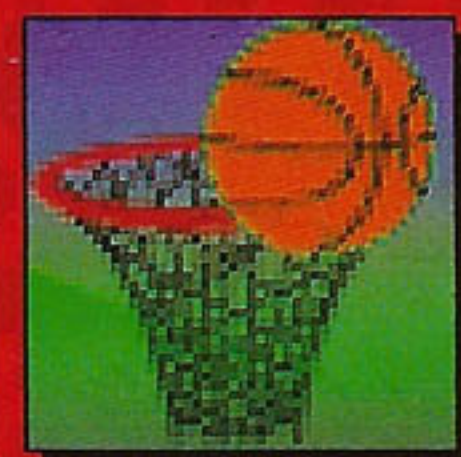
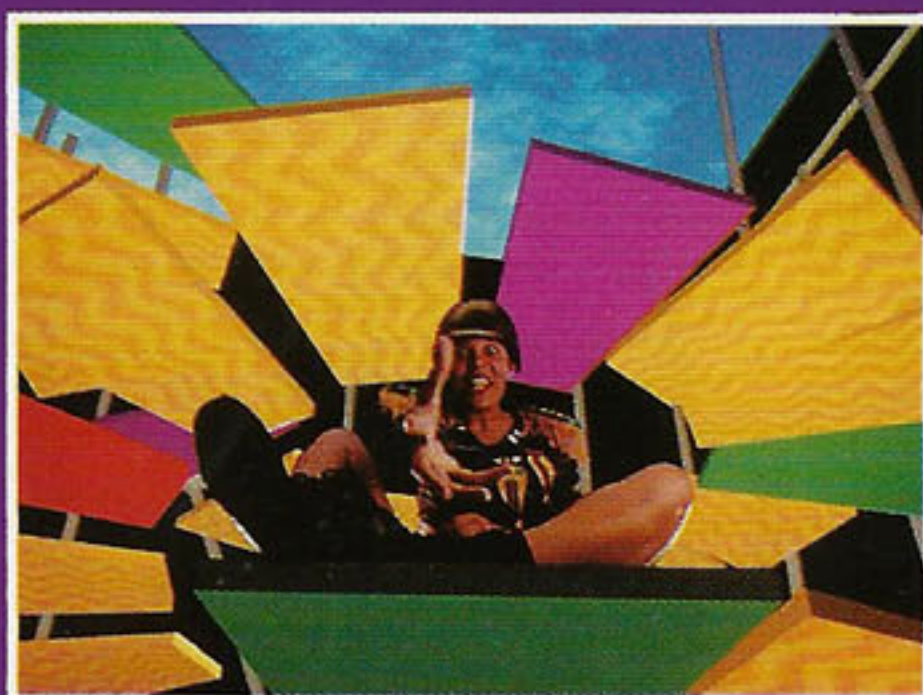
AÇÃO GAMES
PC PRINCE OF PERSIA 2: COMO CHEGAR AO FINAL
3451 - ED. 52 - CR$1400,00
SUPER NES ANIMAL!
MEGA MAN X
SHOTS INTERNACIONAL
O QUE ROLOU NA CES LAS VEGAS
EDITORA AZUL
ISSN 0104-1630
9 770104 163000
52
ARCADE ESPECIAL
ART OF FIGHTING 2
MEGA
TOEJAM & EARL 2
DRAGON'S REVENGE
CD GROUND ZERO TEXAS
CD DRAGON'S LAIR
COMPLETO COM POSTER EXCLUSIVO

WORLDSIDE
AKTTOM
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES DA

Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
+
DHARMA
EQUIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

ESPECIAL CES LAS VEGAS

Estivemos na CES, a maior feira de videogames do mundo. Veja na seção Shots as principais notícias e os lançamentos mais quentes nas seções de SNES e Mega. Na foto, Twisted, um jogaço para 3DO

SNES

MEGA MAN X

Até que enfim! O robô mais famoso dos games chega ao 16 bits. E chega pra arrasar. Debulhamos em 4 páginas, com mapas

TOEJAM & EARL 2

MEGA

Os extraterrestres funkeiros têm de limpar seu planeta dos terráqueos sujões. Melhor e mais embalado que a primeira versão

ARCADE EXCLUSIVO

ART OF FIGHTING 2

AÇÃO GAMES sai na frente com os golpes e manhas de Ryo, Robert e companhia. E traz um superposter de lambuja.

MASTER

A Turma da Mônica em O Resgate. ATÉ O FINAL!!!

SUPER NES

Mega Man X	8 a 11
Lançamentos CES	12
Terminator 2	14
Side Pocket	15
Ren & Stimpy's: Veediots	16
Jim Power: Lost Dimension	18
Dicas	18

MEGA DRIVE

ToeJam & Earl 2	20
Lançamentos CES	22
Dragon's Revenge	24
CD Dragon's Lair	25
CD Ground Zero Texas	26
Dicas	26

MASTER SYSTEM

A Turma da Mônica: O Resgate	28

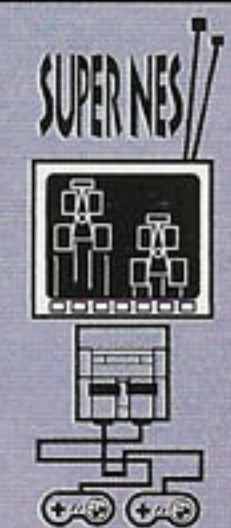
NINTENDO

The Flintstones: The Surprise at Dinosaurs Peak	30

PC

Dicas: Prince of Persia 2	34

ARCADES

Art of Fighting 2	36

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

SOS	*Você pergunta, a gente responde*	5
CARTAS	*O leitor dá a sua opinião*	5
SHOTS	*Especial CES Las Vegas*	6
AÇÃO GAMES CLUBE	*Anúncios classificados*	32
PRÓXIMA EDIÇÃO	*O que vai rolar no nº 53*	38

TURTLES 2 (Nintendo)

Vocês podem me indicar todas as manhas deste jogo e dizer qual dos quatro lutadores é o melhor? Muito obrigado.
CHARLES HARTT
Imbé, RS

As quatro tartarugas se equivalem, Charles. Basta sacar quais as qualidades e defeitos de cada uma. Todas as dicas do game? UAU! É muita coisa. Anote aí um código que dá acesso a duas manhas radicais: seleção de fases e dez vidas. B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, e Start. O truque deve ser feito na tela de apresentação, antes do demo do jogo pintar. É só escolher a fase em que quer começar e mandar ver. Você começa a partida com dez vidas, OK?

STARFOX (SNES)

Caros amigos, adquiri o SNES da Playtronic há pouco tempo. Sou um leitor recente da revista e achei-a verdadeiramente radical. Existe alguma manha detonante para Starfox? Um abraço para toda a galera da redação.
CARLOS NOGUEIRA FILHO
Rio de Janeiro, RJ

Valeu pelos elogios, Carlos. A moçada da redação agradece. Quanto ao Starfox, há vários truques legais. Anote um deles. Para turbinar sua arma e descolar a Twin Blaster logo na segunda fase, faça o seguinte. Selecione o nível 1 de dificuldade e vá jogando. Na fase 2, Asteroid Belt, procure um grupo com três asteróides laranja formando um triângulo. Passe bem no meio deles para ganhar a Twin Blaster. Para ficar sabendo de outras manhas de Starfox, dê uma olhadinha nas edições 31 e 32 de AÇÃO GAMES.

GOLDEN AXE 2 (Mega)

Gostaria de saber todas passwords deste game antes que eu fique louco. Socorro!!!
MATHEUS VANELLI SOARES
São Marcos, RS

Calma, Matheus. Socorro é com a gente mesmo. Afinal, o SOS não está aí por acaso... Seguinte, desencane de passwords. Anote uma manha mais animal para seleção de fases. Na abertura, segure A, B e C e aperte Start. Solte B e C, mas continue segurando o A. Aperte B e C ao mesmo tempo para entrar no menu de opções. Solte B e C e, apertando A, vá até Exit. Segure A e aperte B e C ao mesmo tempo para voltar ao menu principal. Continue com o dedo firme no A e solte B e C. Daí, aperte B e C ao mesmo tempo (sempre segurando o A) para escolher o número de jogadores. Segure A, B e C e escolha o seu personagem, segure ↑ no Direcional e aperte Start. Ufa, agora é só escolher a fase em que você deseja começar. Caramba! Dá um trabalhão maluco, né? Mas vale a pena.

MORTAL KOMBAT (Master)

Scorpion, Raiden e Sub-Zero participam da versão para Master de MK? Quais são seus melhores golpes? Este game é para dois jogadores?
TIAGO PEIXOTO DE LIMA
Jacareí, SP

MK para Master tem a opção para dois jogadores, Tiago. Sim, Scorpion, Raiden e Sub-Zero fazem parte da festa. Anote os mortais de cada um:
Scorpion: defesa, ↑ ↑
Raiden: ←, ←, ← + 1
Sub-Zero: →, ↓, → + 1
Todos os mortais são para o game sem código de sangue.

ROAD RASH 2 (Mega)

Como faço para ir para o nível 5 com a moto Wild Thing 2000?
MATEUS R. BORBA
Curitiba, PR

Você não quer mais nada, né? Começar no nível 5 e com a melhor máquina? Que tal iniciar uma partida com a Wild Thing 2000 e 300.520 de grana? Então, digite a password EBC9 1UOD.

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

GAMES NA CABEÇA

Tenho 15 anos e curso o 1º Colegial. Já terminei vários games com a ajuda de vocês. Escrevo para saber uma coisa muito importante. Tenho várias idéias para criar novos jogos. Com quem devo falar? Vocês têm o endereço das produtoras dos carts?
RODRIGO BORGES CAMPOS
São Carlos, SP

Legal este lance de você querer criar games, Rodrigo. As principais softwarehouses ficam no Japão e nos States e muito raramente respondem cartas. O melhor é escrever para a Tec Toy e para a Playtronic que eles encaminham a sua carta. Anote os endereços.:

Tec Toy: *Rua Ermano Marchetti, 576 CEP: 05038-000 São Paulo-SP*
Playtronic: *Rua Alexandre Dumas, 1901 bloco B, 6º andar CEP: 04717-004 São Paulo-SP*

CARDS ANIMADOS SF2

Muitos leitores nos escrevem pedindo para comprar ou receber cards dos lutadores de Street Fighter 2, que saíram como brindes nas edições 43 à 49.
AÇÃO GAMES não dispõe de cartões extras para brindar os leitores. Quem ainda está tentando completar uma coleção pode tentar trocar com um amigo ou através da Seção Clube da revista. Por isso mesmo, não mande o seu cartão pra gente: guarde-o. Você pode também comprar a edição que perdeu junto à DINAP tel. (011) 810-5001. Se preferir, compre a edição nº 49, que teve Tartarugas na capa e circulou com todos os cards, um diferente em cada exemplar. Mas não se esqueça de dizer qual personagem você quer, para não haver enganos. Confira abaixo em quais edições saíram os cards.

• **Edição 43** : *Ryu e Vega* • **Edição 44**: *Chun-Li e Dhalsim* • **Edição 45** : *Ken e Guile* • **Edição 46** : *Zangief e M.Bison* • **Edição 47** : *Honda e Sagat* • **Edição 48** : *Blanka e Balrog* • **Edição 49** : *Todos os cartões*

DOCINHO DA VOVÓ

Como encontro SF 2: Special Champion Edition para Mega? Super SF 2 vai sair para Super NES? Please, publiquem esta carta. Se vocês responderem, prometo mandar um delicioso docinho que minha avó faz.
MARCELO MÜLLER
Pirassununga, SP

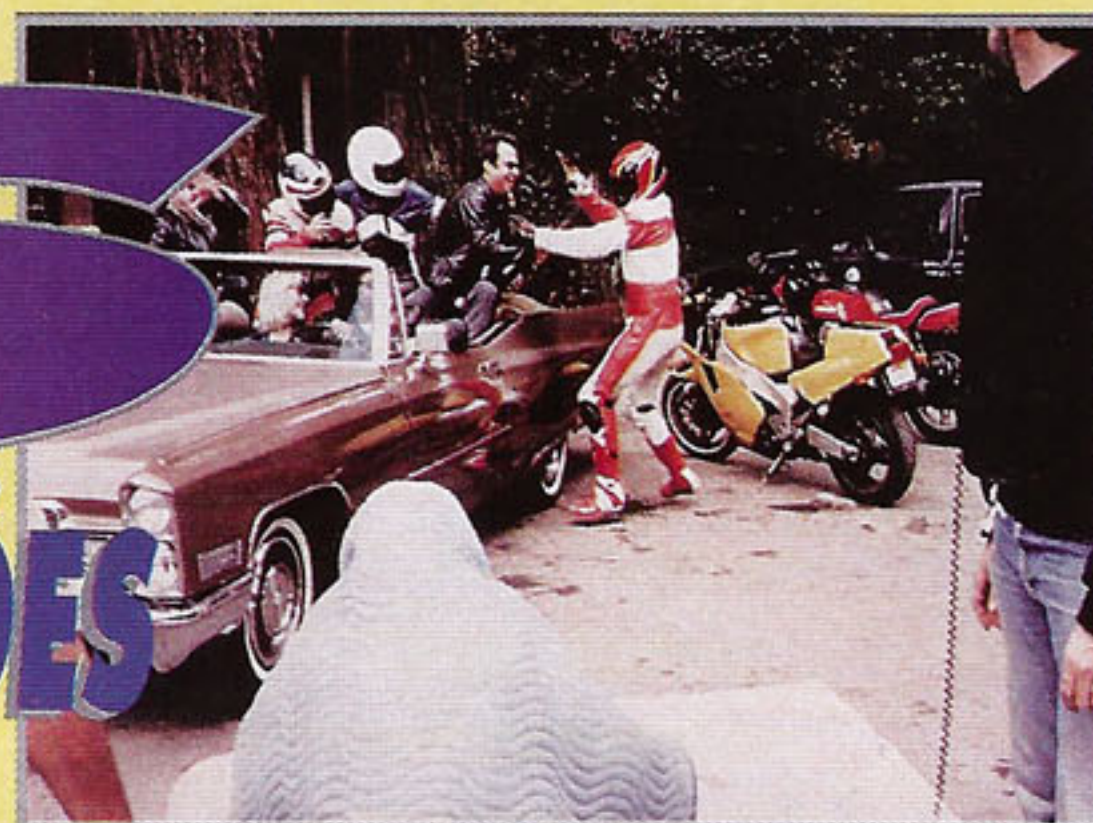
É fácil encontrar o Street de Mega. A Tec Toy lançou o game no Brasil em dezembro, pouco antes do Natal. Quanto a Super SF 2, a Capcom não diz nem que sim nem que não. Mas tudo indica que o game sairá em cartucho até outubro deste ano. Hum, a moçada da redação está com água na boca com este papo de docinho da vovó. Que guloseima é esta? Mas a gente está aqui para ajudar mesmo. Então, mande o docinho se quiser. Não porque a gente respondeu a sua carta, OK?

O mercado está pegando fogo! Sim, caros leitores, foi o que constatamos na CES - Consumer Electronics Show, realizada de 6 a 9 de janeiro, na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. A maior feira de videogames do mundo consolidou o que já dava para perceber no ano passado: em 1993, o mercado norte-americano faturou US$ 7 bilhões e as grandes indústrias do setor eletrônico não querem deixar esse filão todo só para a Sega e a Nintendo. Resultado: pela primeira vez, o público da CES assistiu a uma guerra de consoles de gerações diferentes disputando espaço ao mesmo tempo: os de 4ª (16 Bits), com os de 5ª (32 Bits) e 6ª geração (64 Bits).

Sega e Nintendo travam uma luta acirrada pelo mercado norte-americano de16 Bits (Genesis/Mega Drive X Super NES) e trabalham a todo vapor para pôr na praça em 95 seus consoles de 64 Bits (Saturno e Reality). Enquanto isso, quem visitou a feira ficou de boca aberta. A 3DO mostrou "um pouquinho" do que pretende fazer: mostrou 43 novos jogos na feira, anunciou 100 para este ano e outros 200 em andamento. O demo de Road Rash, com trilha de bandas de rock "alternativo" (Soundgarden entre elas), ficou animal!

CD: o futuro dos games?

A Atari não ficou atrás no merchandising do Jaguar, o primeiro 64 Bits da praça, feito em conjunto com a IBM. A empresa espalhou gatas vestidas com collants pretos por toda a parte, distribuindo bottons a granel. Lançou poucos games na CES, mas anunciou acordos fechados com 36 softwarehouses e prometeu outros carts para este início de ano.

Tudo indica que o CD está se tornando a base dos games do futuro, abrindo um espaço cada vez maior para jogos interativos e consoles multimídia. Confira nesta edição especial, que traz os fatos mais marcantes da feira e lançamentos em Mega e Super NES. Nas próximas edições, você terá mais e mais novidades do que rolou em Las Vegas. Fique com a gente!

Cena das gravações de Road Rash: som animal!

CES
UMA GUERRA DE GERAÇÕES

Consoles de quarta, quinta e sexta gerações disputam o público

Cobertura: José Emílio Rondeau

MEGA E SUPER NES À BEIRA DO EMPATE NOS EUA

É isso mesmo, moçada. 1993 parece ter sido o ano da Sega nos States e a arquirrival da Nintendo entra 94 com vontade de tentar chegar à liderança no segmento de 16 Bits. Como as duas gigantes escondem muito o jogo e os números, não dá pra ter certeza de nada. Mas a imprensa especializada nos States chega a sugerir que a Sega estaria próxima de dar uma virada nos 16 Bits este ano.

A Sega teria conseguido um ótimo desempenho em 93 graças a alguns motivos básicos: 1) Marketing agressivo; 2) Lançamento de bons games de luta (SF2 e Mortal Kombat), ação e aventura; 3) A consolidação dos games de esporte na preferência dos norte-americanos; 4) O sucesso do Sega CD, que atingiu a marca de 1 milhão de unidades vendidas e impulsionou as vendas do Genesis (nome gringo do nosso Mega Drive).

E a Sega vai tentar chegar este ano à liderança, numa ofensiva que deve ter seu ponto alto nos carts de esporte. Lembrem-se, este é o ano da Copa do Mundo nos States. A Nintendo, com certeza, também está caprichando. E a gente é que sai lucrando.

REALITY MOSTRA POUCO MAS IMPRESSIONA

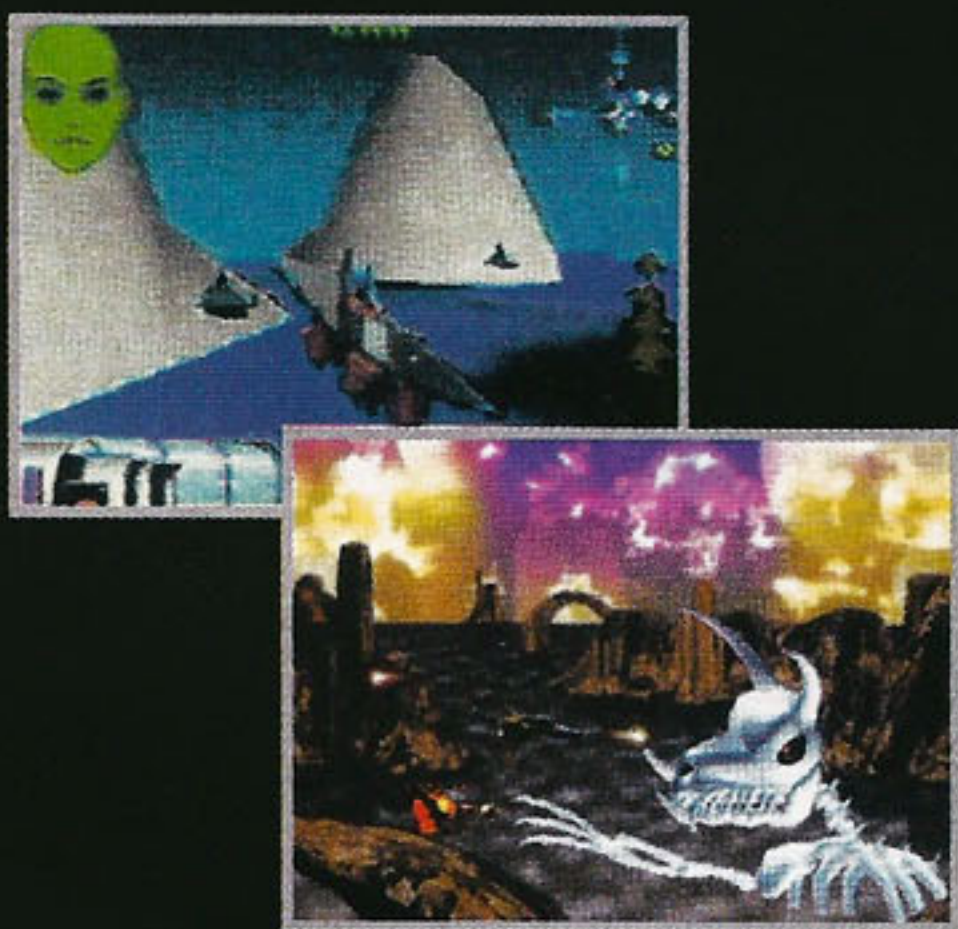
Quem visitou o estande da Nintendo na CES viu pouca coisa do Reality, o superconsole de 64 Bits. Mas o suficiente para sair impressionado. A Silicon Graphics colocou no estande as workstations que estão servindo de base para o projeto. Nelas, os visitantes podiam testar dois games em desenvolvimento, ambos com gráficos tridimensionais. Só que jogando com mouse e teclado, como num PC. Num dos jogos, você sobrevoa o mundo nas costas de um dragão e, no outro, dirige uma locomotiva a mil! O vice-presidente da Silicon, Marc Hannah, afirmou à AÇÃO GAMES que acordos como o da Nintendo com a Silicon serão fundamentais, pois "as companhias de videogames não têm pessoal qualificado para desenvolverem sozinhas máquinas e softwares com esse grau de sofisticação".

SEGA VR SAI NO PRÓXIMO SEMESTRE

A Sega prometeu lançar o Sega VR, óculos de Realidade Virtual para Mega Drive e Sega CD, entre agosto e outubro deste ano. Segundo a empresa, os óculos custarão cerca de 250 dólares e os games sairão pelo mesmo preço dos cartuchos de Mega Drive (entre 60 e 70 doletas). Os primeiros jogos para ele já estão sendo produzidos. O game de lançamento deverá ser Nuclear Rush, uma espécie de corrida do ouro na era pós-nuclear. Outros games deverão ser Iron Hammer (um jogaço de ação interplanetário com 15 fases cabeludas), Outlaw Racing (um simulador de corridas com carros 4x4) e Matrix Runner, um software para você passear pelo cyberespaço. Imagine isso com visão de 360 graus e som surround. Uau!

ATARI ACERTA COM 36 SOFTHOUSES

A Atari anunciou acordos com 36 softwarehouses para criação de jogos para o Jaguar, o único console de 64 Bits lançado até o momento. Um anúncio que vem em boa hora. Na lista, nomes conhecidos como Accolade, MicroProse, UBI Soft, Virgin, U.S. Gold e Tradewest.

Desde novembro, o Jaguar está sendo vendido experimentalmente nas cidades de São Francisco e Nova York e, segundo a Atari, só em março passará a ser vendido em larga escala no resto dos States e Europa. Isso explica por que muitos compradores do Jaguar - especialmente no Brasil - não conseguem encontrar carts para Jaguar, tendo que se contentar com Cybermorph, o game que vem com o console. Além dele, já foram lançados outros três: Crescent Galaxy, Evolution Dino-Dudes e Raiden. A Atari prometeu ainda outros 20 games para este semestre. Aguarde que daremos em breve!

Imagens chocantes dos primeiros games produzidos para o Jaguar

3DO ANUNCIA UM PACOTAÇO DE GAMES

Moçada, o grupo 3DO chutou o pau da barraca. A empresa mostrou na CES as imagens de 43 games para o seu superconsole CD, produzidos por 23 softwarehouses diferentes e com lançamento previsto para este semestre. E mais: afirmou que tem 200 jogos encomendados, 100 dos quais prometidos para este ano. É pra impressionar, não é? A estratégia da 3DO é necessária: a empresa precisa consolidar seu console 32 Bits como um padrão aceito pelo mercado, já que ele custa cerca de 700 dólares. E mesmo o consumidor norte-americano não desembolsa uma grana dessas se não valer a pena. A estratégia da 3DO é ganhar terreno. E rápido!

CDX COMBINA GAMES E SOM

O CDX é um baratão. O mais novo console da Sega é uma mistura do Wonder Mega com CD Player portátil. Em casa, o CDX funciona como um console normal, rodando games de Mega Drive e Sega CD. Até aí, normal. O lance é que basta colocar duas pilhas para o bicho se transformar em um aparelho de CD portátil. União de games com som, o CDX segue a tendência de integração multimídia que vai dominar os games daqui pra frente. Para quem se interessou, a novidade será lançada em março pela bagatela de 400 dólares e virá com 3 games (Sonic CD entre eles), joystick de 6 botões e cabos de áudio.

Design arrojado e sacação legal. O CDX chega em março por US$400

NINTENDO PREVÊ RECORDE DE VENDA DE CARTUCHOS EM 1994

A líder mundial do mercado de games espera vender 73 milhões de cartuchos em 94, só nos States. Isso mesmo! A previsão é colocar 30 milhões de games para Super NES, 17 milhões para Nintendo e 26 milhões para Game Boy na praça. E ainda vender sete milhões de consoles SNES.

Será que a Nintendo está na contramão da história? Os executivos da empresa falam em "ano do cartucho", justamente na CES que consagrou o CD como formato do futuro. A explicação é simples. Há mais de 50 milhões de consoles da Nintendo nos States (SNES, NES e Game Boy). E haja games para alimentar a fome de tanta gente!

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

CURTAS

O Mega Drive deve fechar 94 com 500 games disponíveis

Videogame no céu. Várias companhias aéreas já têm consoles Super NES para a diversão de seus passageiros

Economia à vista! Novo acessório para Game Gear recarrega pilhas em duas horas. O PowerBack será lançado em fevereiro por US$55

Tetris 2 para Game Boy pode até bater o recorde de vendas do primeiro Tetris, que vendeu 35 milhões de carts no mundo

Sega CD já tem mais de 50 jogos disponíveis. Sega promete fechar o ano com quase 100 games em CD

Confirmado. Project Reality nos arcades em setembro. A versão doméstica só em 95

NINTENDO POWER ELEGE OS 10 MAIS DE 1993

A já tradicional eleição dos melhores games do ano, feita pela revista americana Nintendo Power, não apresentou grandes surpresas. Confira a lista dos dez melhores games de Super NES lançados em 1993. Veja se ficou faltando aquele game que você idolatra. Detalhe: dos 10 da lista, Ação Games debulhou 8, com detalhes, e Secret of Mana está em andamento. Só faltaram os Vikings.

1- Starfox
2- Super Mario All-Stars
3- Street Fighter 2 Turbo
4- Super Empire Strikes Back
5- Mortal Kombat
6- Mickey Mouse: The Magical Quest
7- The Lost Vikings
8- Batman Returns
9- Secret of Mana
10- Tiny Toon Adventures

MEGA MAN X

Oba, Mega Man finalmente chegou ao Super NES. E valeu a pena esperar. O cart da Capcom está animal. Tem gráficos da hora, som esperto e o desafio de praxe. Para os que se acham muito espertos, o "X" do título não quer dizer 10 coisa nenhuma. É "X" de extra, de especial. Não por acaso. Mega Man X é tudo o que um autêntico fã do robô mutante poderia esperar. Com direito a armas especiais, novos movimentos e chefinhos lazarentos. Este 11º game da série Mega Man (são seis carts para Nintendo e quatro para Game Boy) é, desde já, candidato ao prêmio de melhor game de ação do ano!

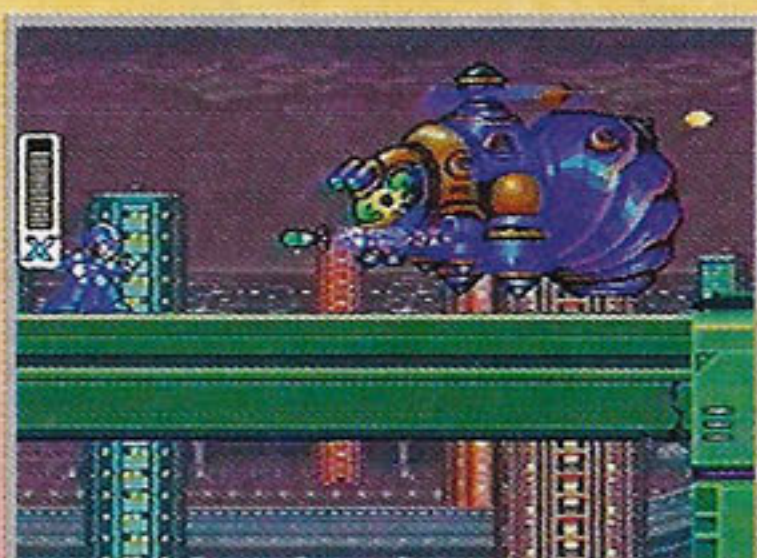
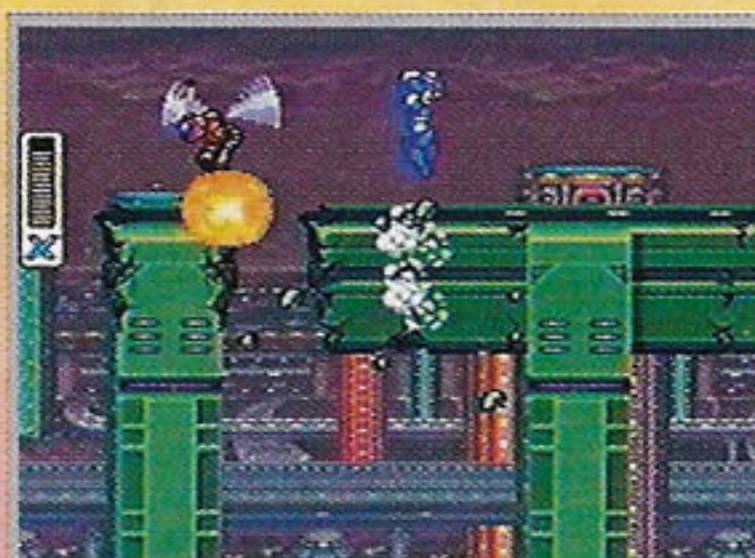
THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

MEGA MAN X/Capcom
Ação | 1 jogador | 16 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

UMA LONGA CAMINHADA

Como nos outros games da série Mega Man, X não tem uma única ordem para você completar as fases. Só não dá pra fugir do comecinho do jogo: é sempre a mesma coisa. Mas não tem erro. O começo é dois palitos. Confira a melhor ordem para você detonar os chefes. Nunca é demais avisar que cada um pode escolher a seqüência que der na telha. A gente só quer facilitar...

FASE INICIAL

Dê um fim a esta mosca gigante. Em seguida, escale a dita cuja e desça para pegar energia

Cuidado! Algumas plataformas desmoronam assim que você coloca os pés em cima delas

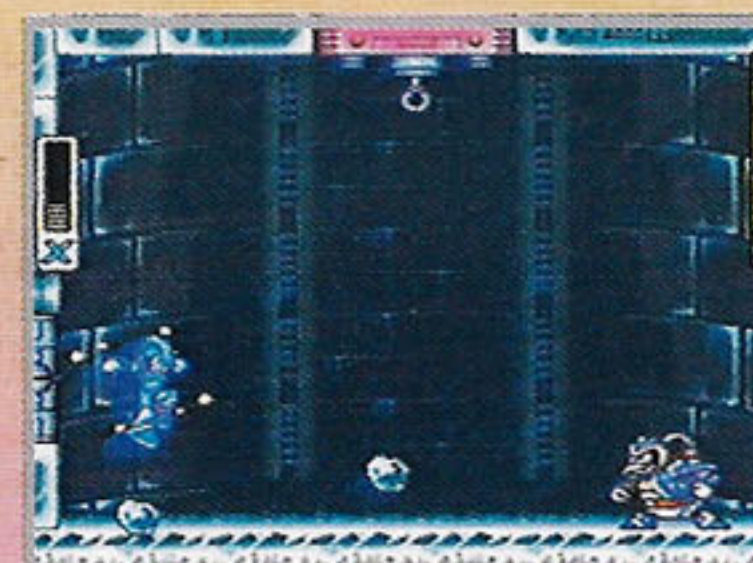
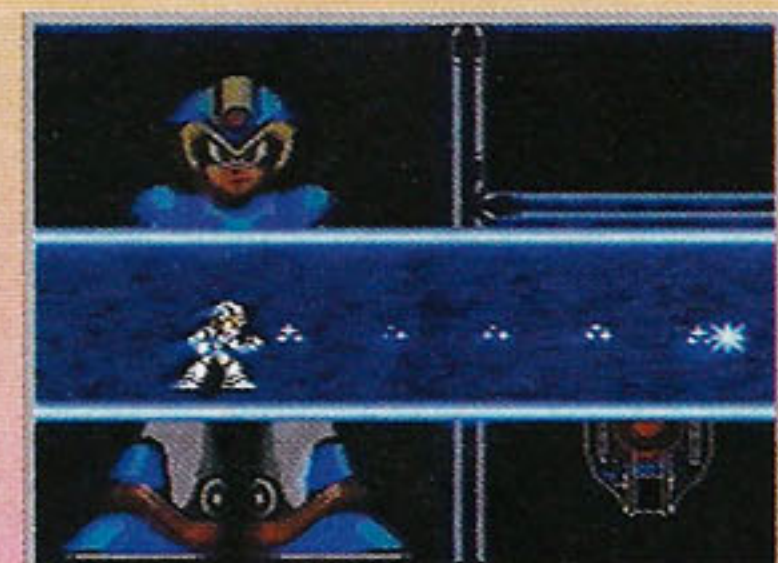
Não ligue pro tamanho desta nave. Destrua os carrinhos que ela soltar e dê um tempo para sacar o que rola

Não dê a mínima pro robozão. É só animação. No final, seu chapa Zero virá resgatá-lo. Ah, o tal robozão enfezado é Sigma, o chefão final

CHILL PENGUIM

Sigma já foi chefão da gangue Maverick Hunters. Mas desistiu de tudo para tentar eliminar os humanos da face da Terra. Legal, né? Zero é o novo líder da gangue. E ele está em apuros. Para salvar seu amigão, comece detonando um pingüinzinho metido a besta.

Logo no começo, entre nesta maquininha para ganhar pernas poderosas. Agora você já pode deslizar. Oba, viva a velocidade!

Pegue carona neste robô. Ele é forte e fornece ótima proteção. Para sair, aperte ↑ + pulo. Para dar porrada basta apertar o botão de tiro

Chefe. Não deixe o cara chegar no gancho, senão ele faz vento e você cai. Carregue a arma (aperte e segure o botão de tiro) e acabe com ele

Depois de eliminar o Chill Penguim, você ganha a sua primeira arma. É a Shot Gun Ice: ela congela os inimigos

DEPOIS DE ACABAR COM STING CHAMELEON, VOCÊ RECEBE A C. STING DE LAMBUJA

Robô inteligente

O Dr. Light criou o robô de seus sonhos. Seu nome: X, um monte de lata diferente dos outros robôs. X é inteligente. Ele pensa e consegue tomar decisões racionais. X é o suprasumo dos robôs. Mas um sacana chamado Dr. Cain começa a produzir vários robôs iguaizinhos ao X original. Os robôs se rebelam e, liderados por Cain, querem dominar o mundo.

Sua missão é acabar com oito chefes pentelhos até chegar a Sigma, o sacana chefão final. Mas não será fácil. Os oito novos chefes estão loucos para que você entre pelo cano. Mostre para eles quem manda no pedaço. AÇÃO GAMES mostra nesta primeira matéria o que você precisa fazer para ir até o final da oitava fase. Mas aguarde: em breve nós o levaremos ao final do game. Com vocês, Mega Man X.

ITENS ROBÓTICOS

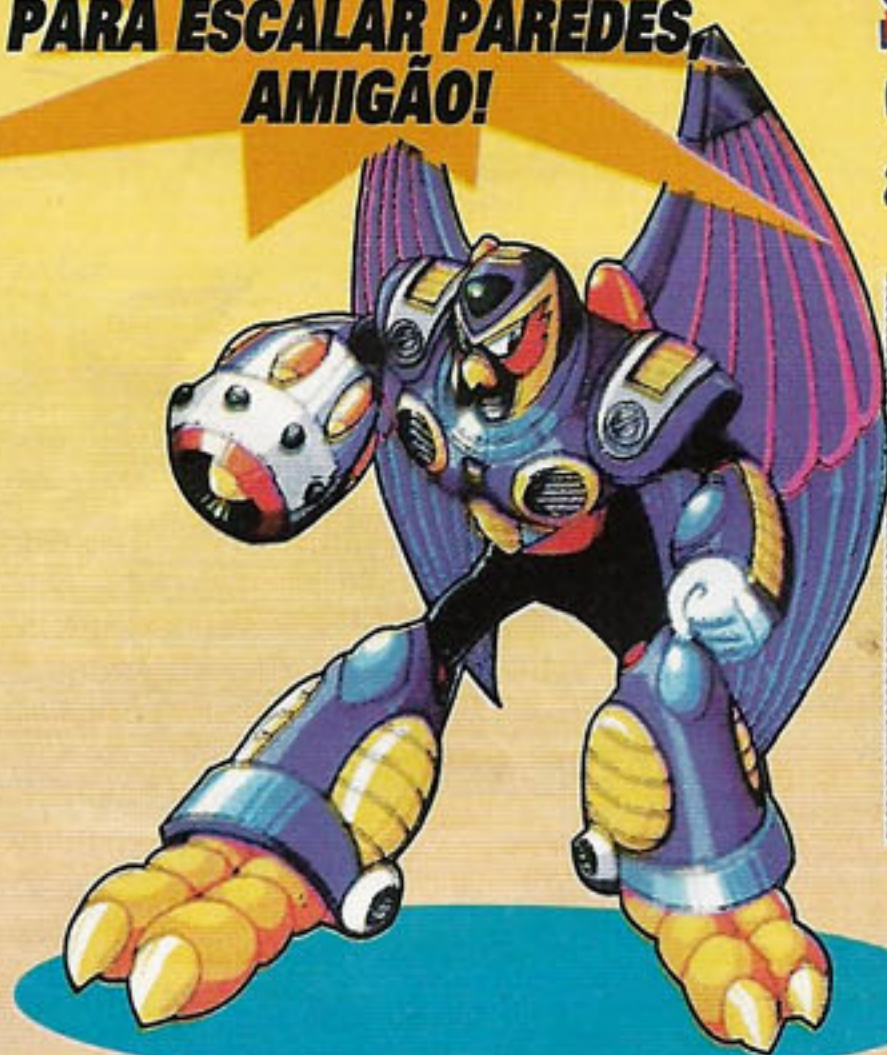
Estoca energia para os momentos de desespero

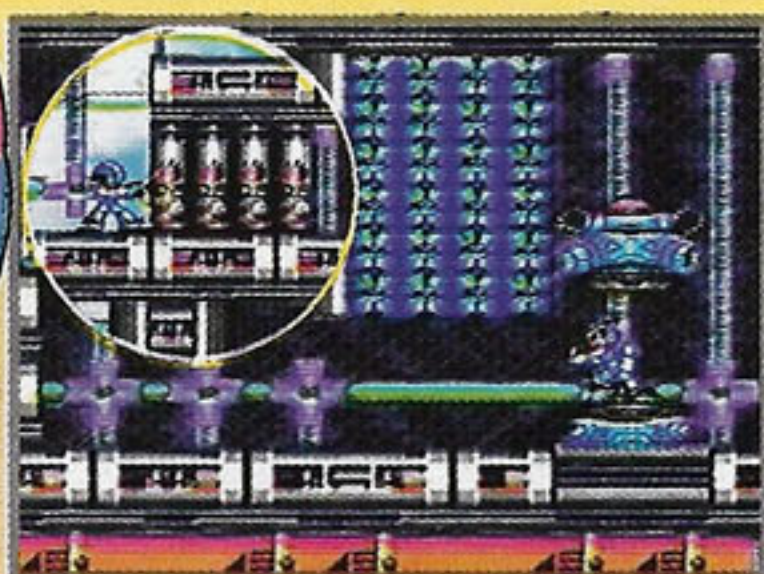
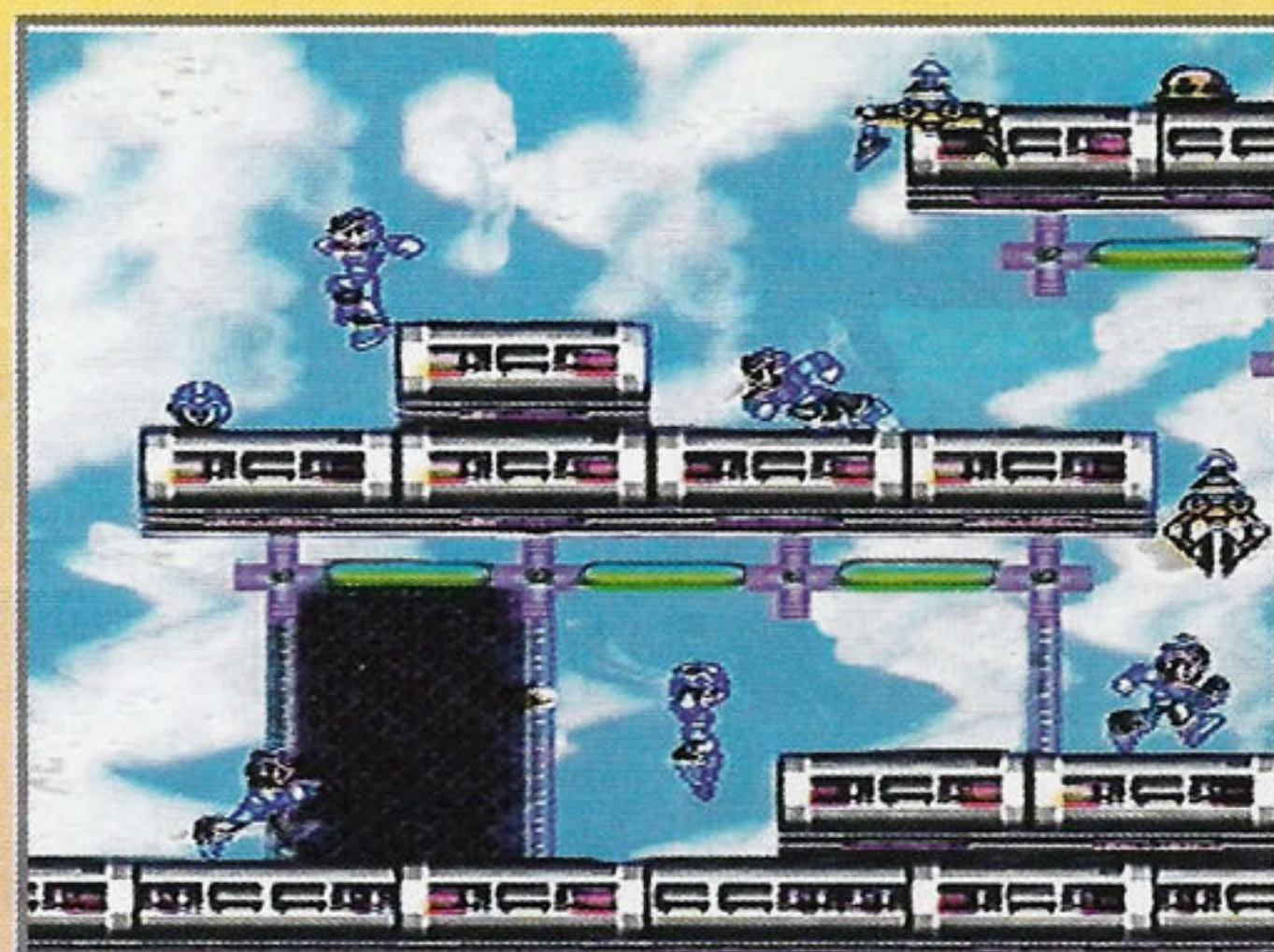
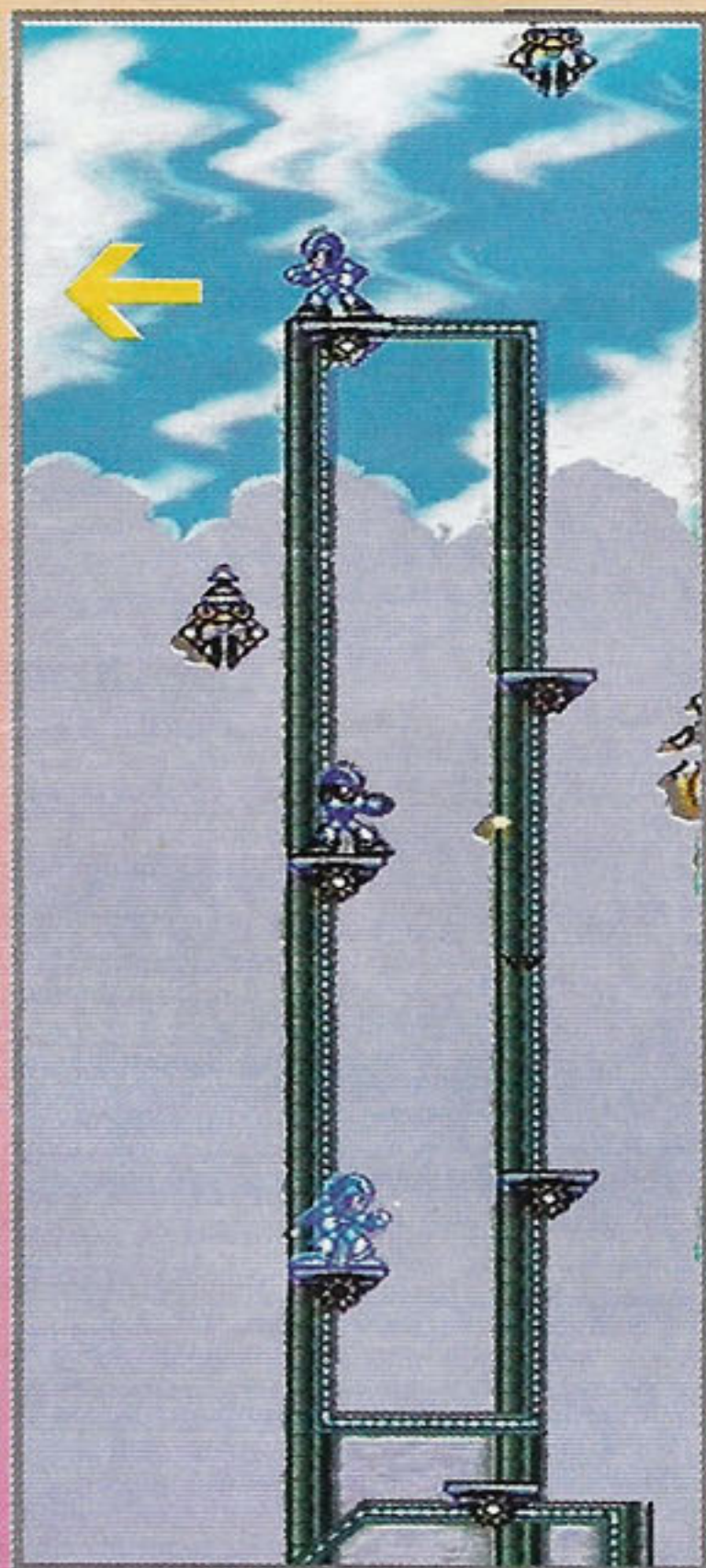
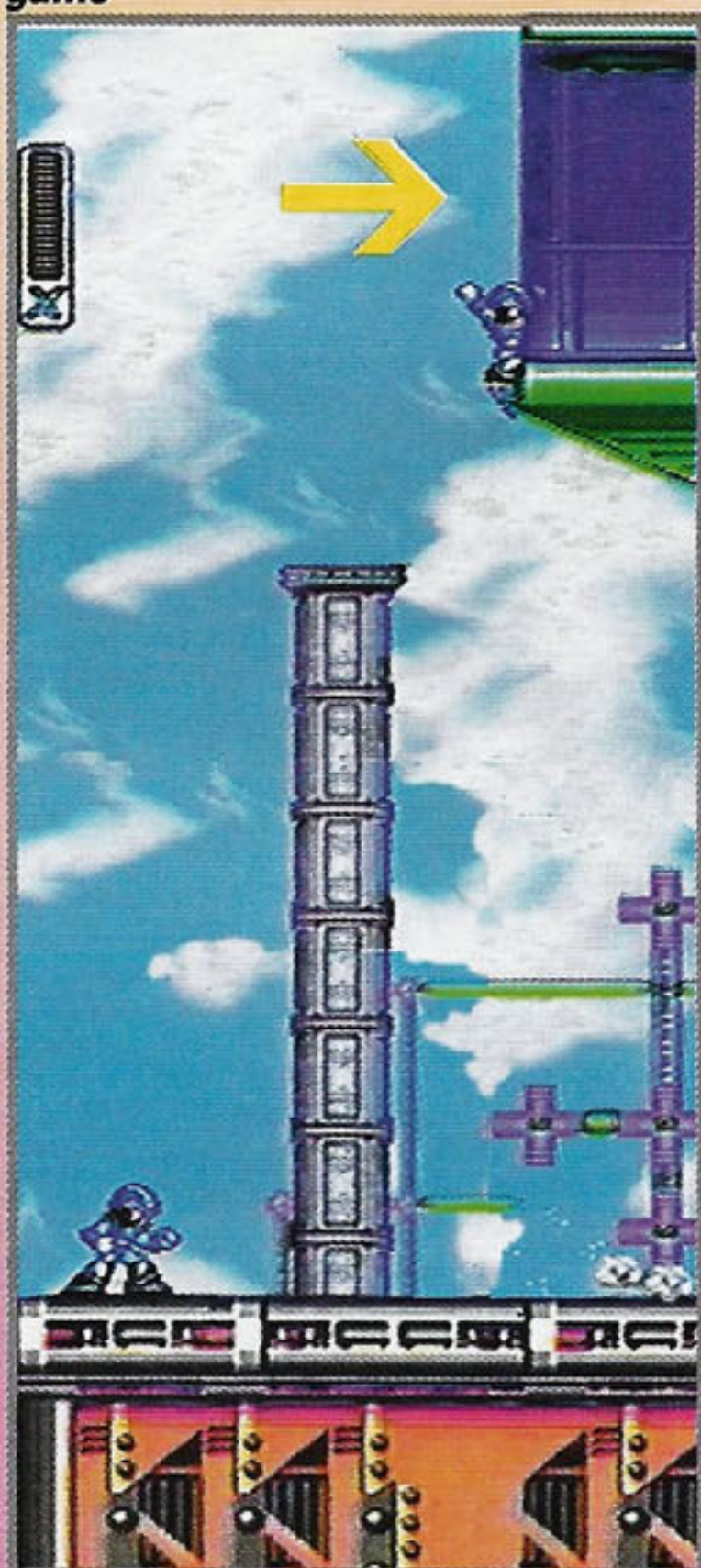
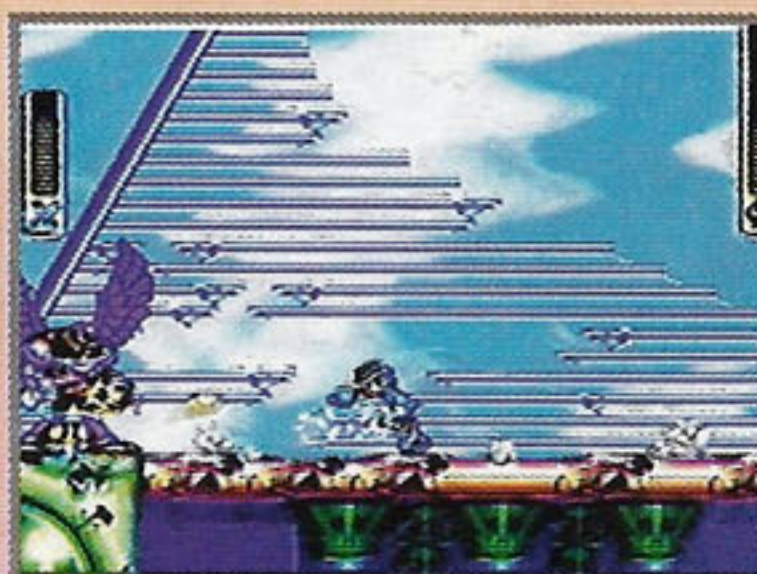
Aumenta o seu nível de energia

Aumenta a sua barra de energia

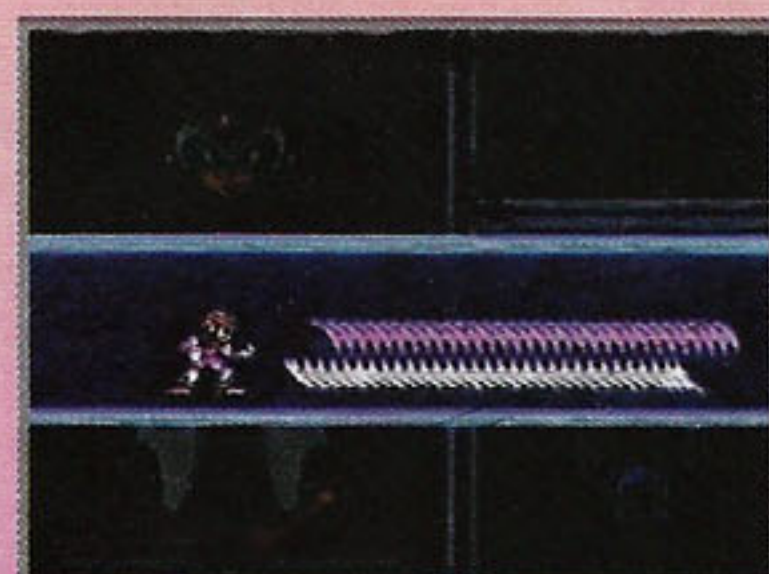
Vida extra

ACIONE ESTA TELA PARA MUDAR DE ARMA OU PARA USAR SEU ESTOQUE DE ENERGIA. É SÓ APERTAR START PARA ACESSÁ-LA, OK?

PREPARE-SE PARA ESCALAR PAREDES, AMIGÃO!

STORM EAGLE

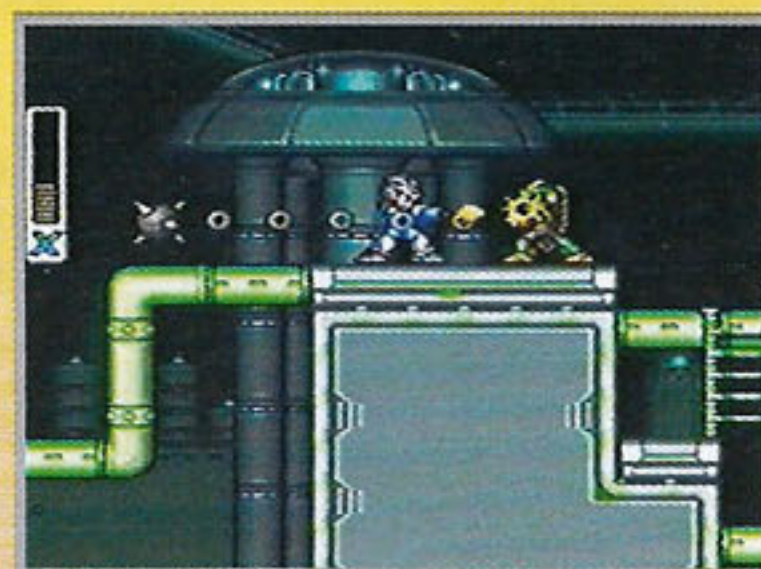
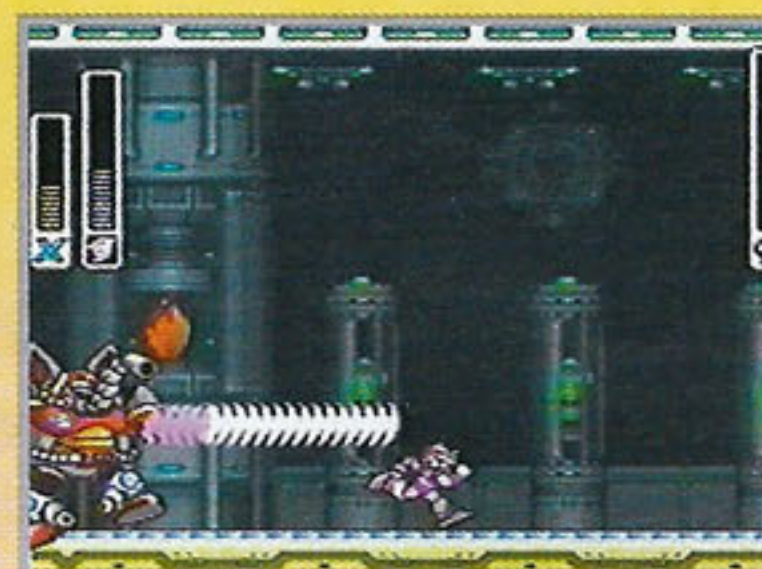
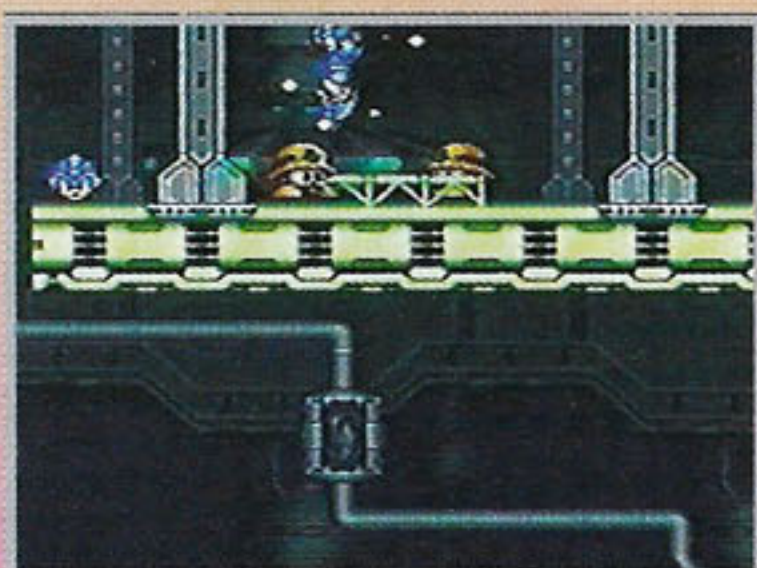
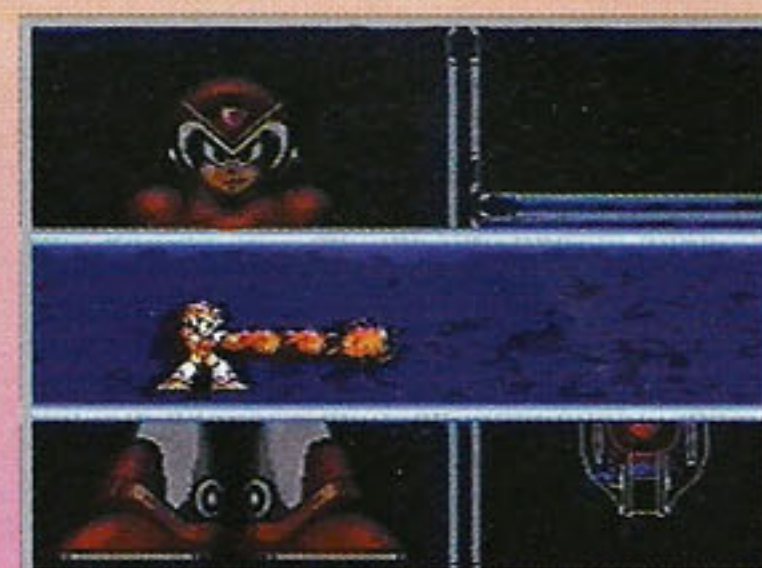
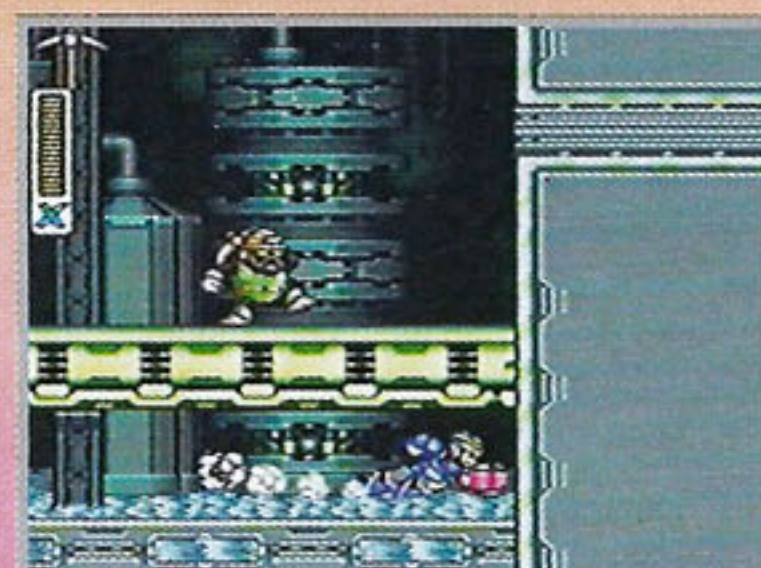
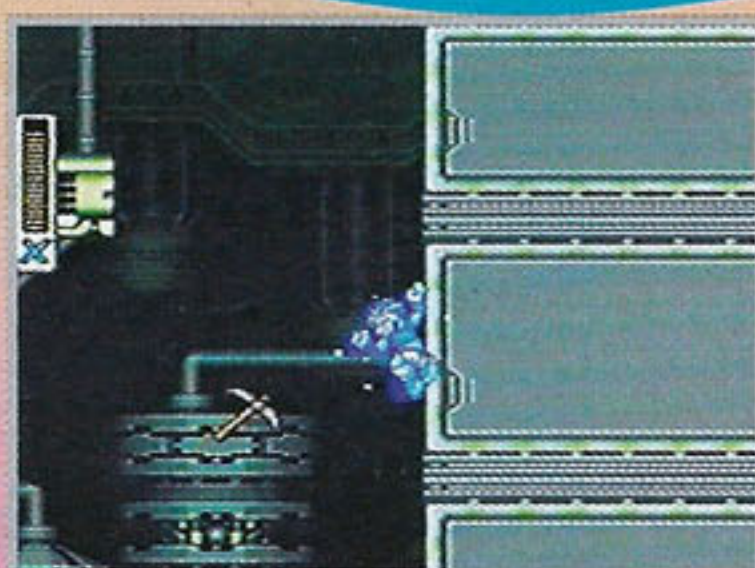
Ótima fase para descolar power-ups: energia, tanque de energia e um coração para aumentar a sua barra de energia. Atire nos tanques com a inscrição DA: eles podem esconder itens.

Entre nesta casinha para descolar o capacete. Ele fornece ótima proteção e o acompanhará até o fim do game

Logo depois de pegar o capacete, vá atrás de uma vida. Ela fica lá em cima. Acompanhe no mapa

Suba de plataforma em plataforma até o topo do elevador. Pule para a esquerda e descole um coração

Estoure o canhão de cima e monte no pilar cinza. Suba, estoure o vidro da direita e pegue o tanque de energia

Chefe. Quando ele começar a bater as asas, corra para não ser derrubado. O lance dele não é acertá-lo, mas sim fazer você cair

Ele só ataca com vôos rasantes. Desvie e detone o cara

Cuidado! Um pouco antes de se render, ele joga uns ovinhos cheios de pequenas águias: destrua os ovos

Oba! Agora você é o feliz proprietário do Storm Tornado, uma arma muito importante mais pra frente

SUPER NES

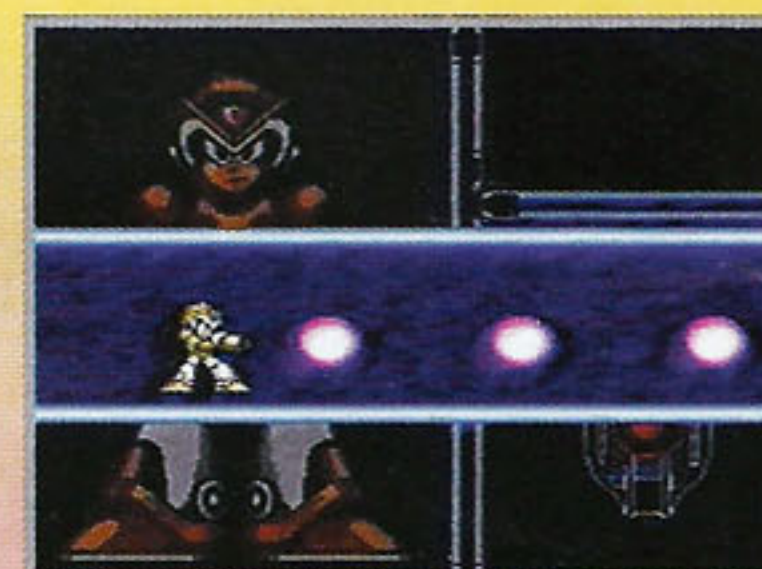
FLAME MAMMOTH

Fogo em cima e gelo na parte de baixo. Se você se aventurar por esta fase antes de completar a Chill Penguin, boa sorte: será quase impossível se dar bem. Deslize com tudo pelo caminho de baixo e chegue ao chefe em dois tempos!!!

Espere o carinha desengonçado lançar o escudo e ataque-o

Chefe. Acabe com ele usando o tornado. Passe por baixo dele e atire

Não marque bobeira. Depois de pegar este coração, suba o mais rápido que conseguir e vá para a esquerda

Ao derrotar Flame Mammoth, você ganha a Fire Wave de presente

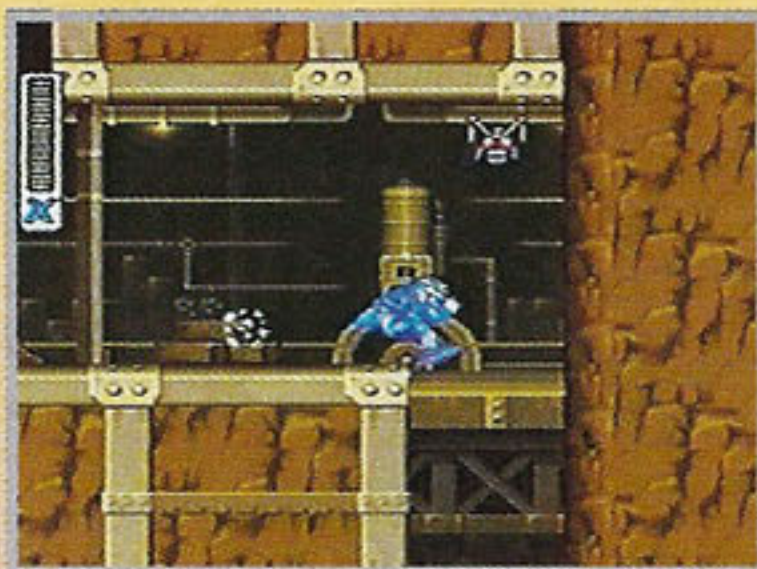
SPARK MANDRILL

O chefão desta fase controla a luz. Você tem medo de escuro?

Use o tornado para massacrar este subchefe que se esconde dentro de uma bolha. Acabe com o covarde!

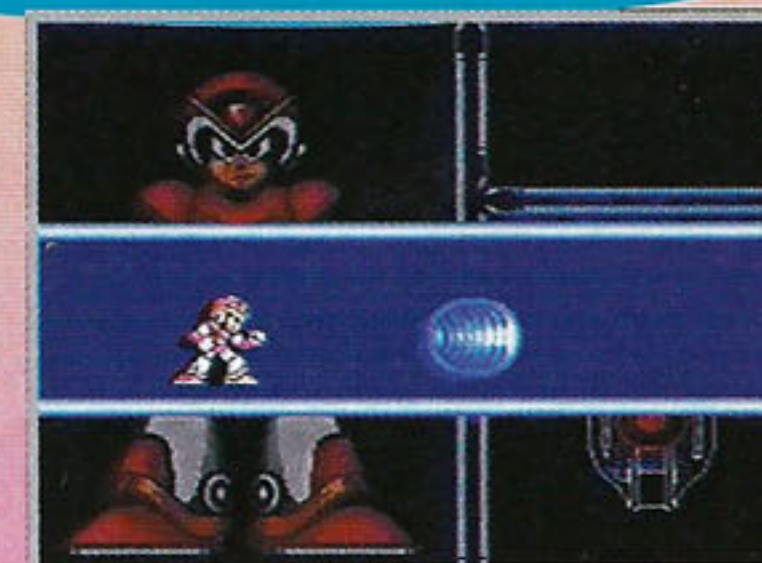
Chefinho. Use a Shot Gun Ice para se livrar dele. Atire para congelá-lo e não deixe o carinha andar. Demora um pouco, mas é baba

Comemore! Você acaba de descolar a Electric Spank, a arma que dá choques demolidores nos inimigos

ARMORED ARMADILLO

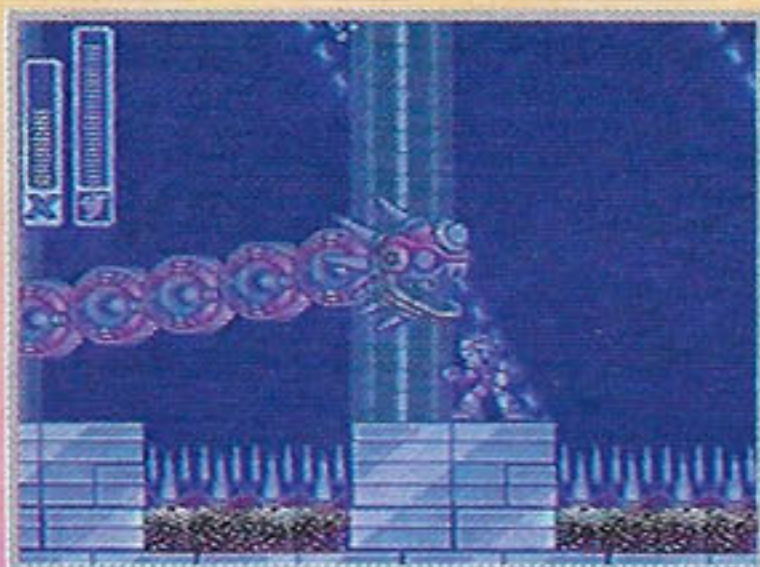
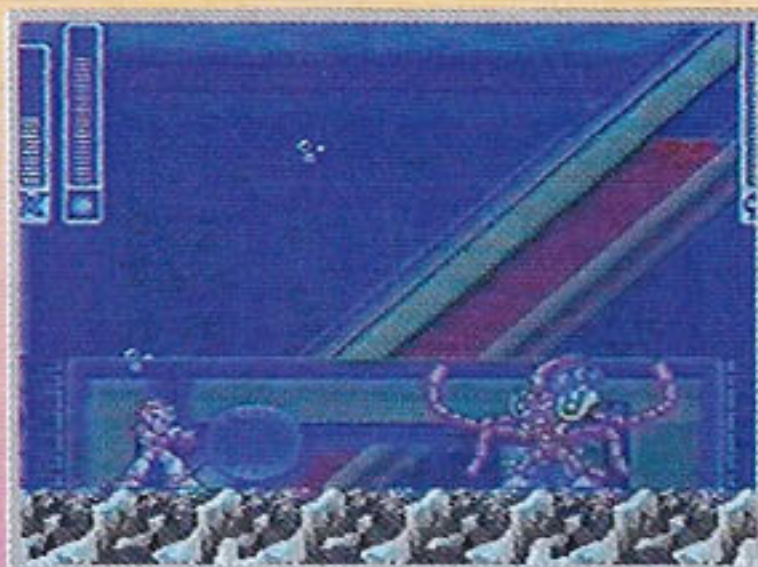
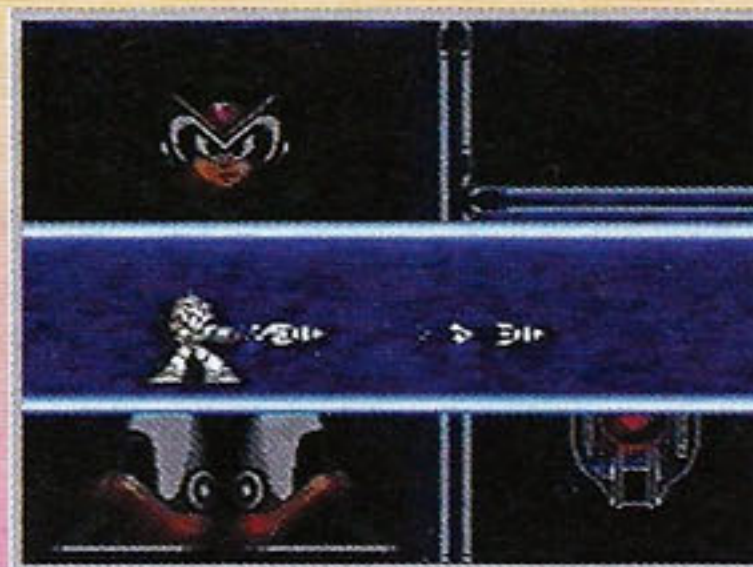
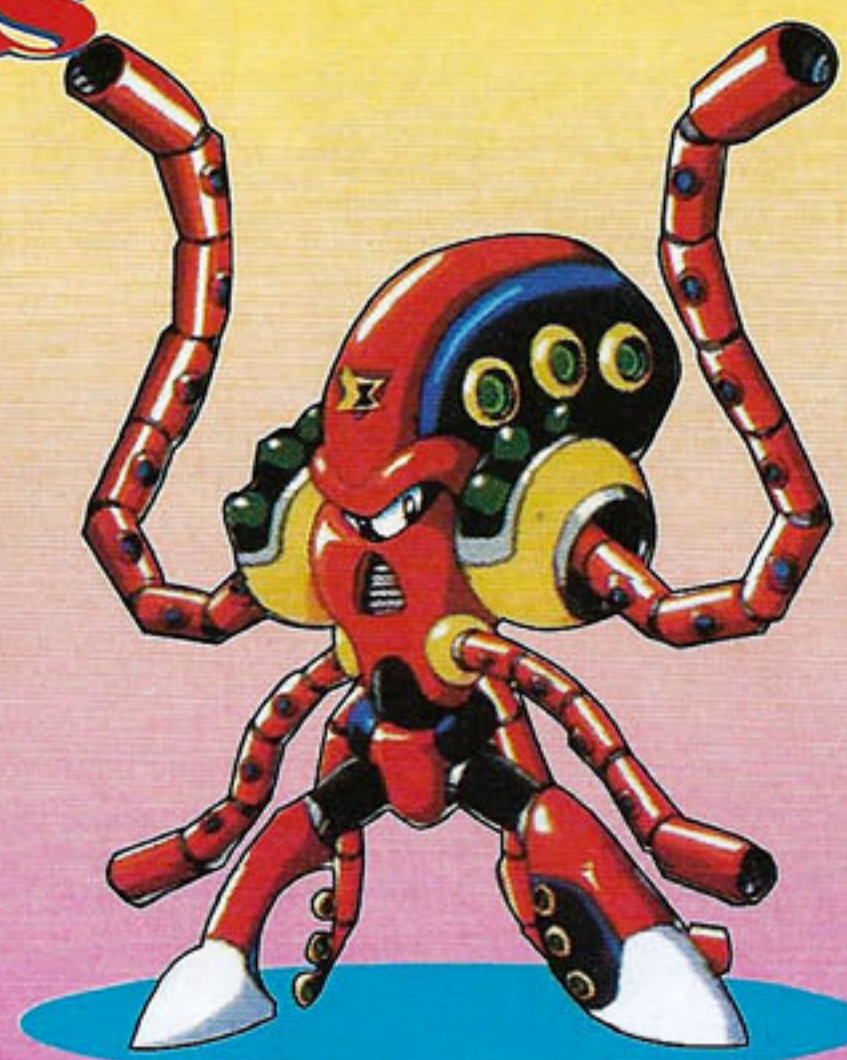
Fase pedreira, mas que está cheia de itens. Acerte os morcegos para ganhar energia. As horripilantes criaturas voadoras enchem o saco. Não as deixe voar e complete seu tanque com energia.

Depois de largar o carro, vá para a direita. Desça, mas não até o final. Fique pulando na parede até a máquina passar. Vá para a esquerda e comemore mais um tanque de energia

Na segunda vez que só der pra descer, fique à direita e saia correndo na frente da máquina

Pegue o coração na plataforma de cima e continue correndo até atingir a porta que dá acesso ao chefe

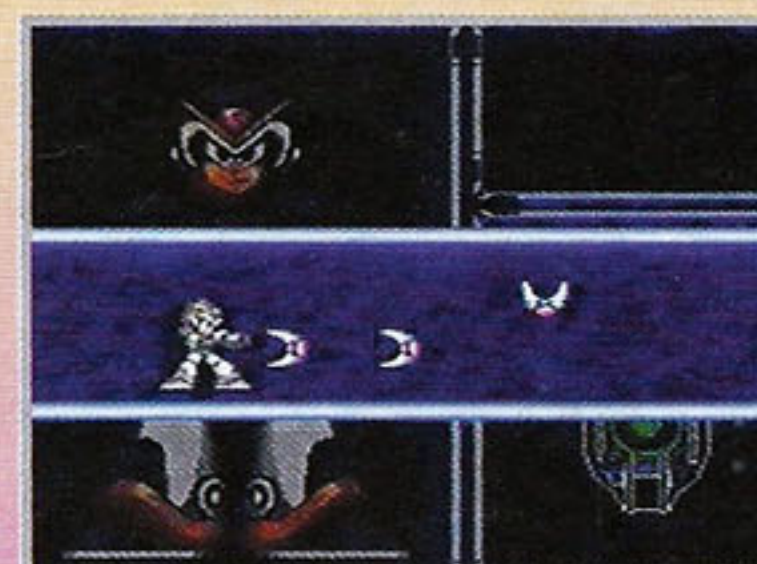
Chefe. Spark nele! O cara vem pra cima, usando seu escudo voador. Desvie de seus ataques e mire bem

Foi difícil, né? Mas não tem erro. De agora em diante, o Rolling Shield já faz parte de seu arsenal

LAUNCH OCTOPUS

É uma das fases mais difíceis dentre as oito primeiras. Os inimigos fortões que pipocam à sua frente dão o tom. Se um peixão o engolir, lute com todas as suas forças para se livrar dele. Massacre o botão de tiro, OK?

Esta serpente é bem chatinha. Use o tornado para evitar complicações

Chefe. Use o Rolling Shield nele. Cuidado! Ele lançapeixes e bombas. Não deixe o polvão agarrá-lo!

O Horming Torpedo é a arma que você ganha ao detonar Launch Octopus

BOOMER KUWANGER

Estágio supervertical, com perigos a cada segundo. Boa hora para testar suas habilidades. Afinal, não é fácil ficar pulando de parede em parede. Quando estiver em apuros, não hesite em usar o Rolling Shield.

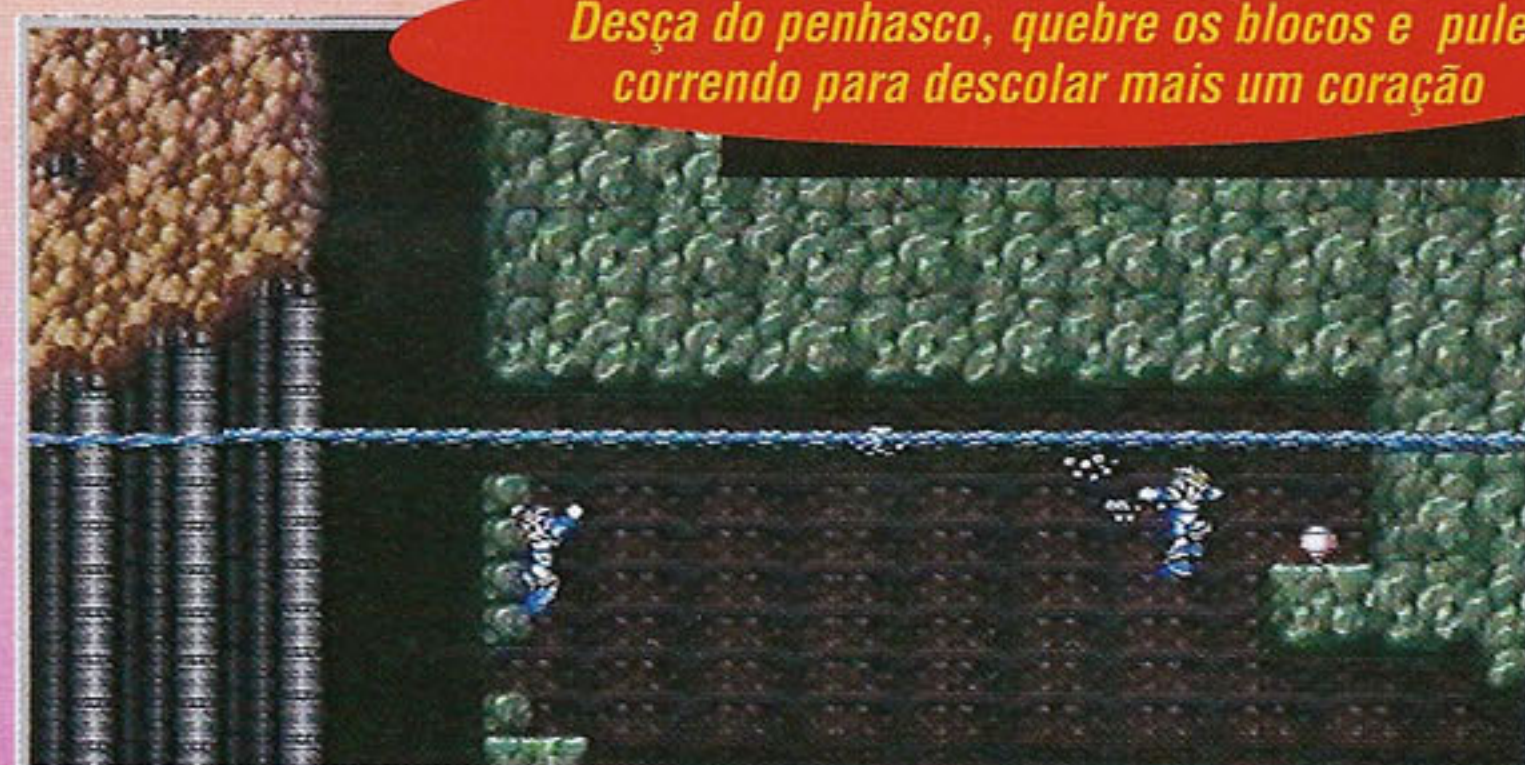
Subidona! Nem pense em encostar nos espinhos. É morte súbita!

Chefe. Use o torpedo e não deixe ele jogá-lo para cima. Rapidez é fundamental, meu chapa

Ao vencedor, as batatas... Boomerang Cutter é a sua mais nova arma

STING CHAMELEON

Uma das fases mais fáceis do cart. É aqui que você descola a armadura que finaliza sua preparação para a segunda parte do game.

Vá para a direita e, bem no topo do penhasco, pule na parde. Atire na cabeça do infeliz

Logo depois de destruir o figura, a armadura aparece. X está mais forte e poderoso do que nunca!

Desça do penhasco, quebre os blocos e pule correndo para descolar mais um coração

Chefe. Use o bumerangue. Fique ligado na tela para sacar onde ele irá aparecer e atire

Pegue carona no robô e vá detonando pelo pântano. É moleza, brother!

POR ENQUANTO É SÓ, GALERA. EM BREVE VEM MAIS MEGA MAN X PRA VOCÊS. UM ABRAÇÃO E ATÉ LÁ

Sim, felizes mortais! Uma verdadeira onda de novos games explode a cada feira CES realizada nos States. E a de Las Vegas, que rolou em janeiro, não foi diferente. Antecipamos aqui apenas alguns dos jogos que vão rolar este ano, com as primeiras imagens pra você babar. Outros já estão chegando às lojas, como o esperado NBA JAM (aquela maravilha dos Arcades) e O Passageiro do Futuro (The Lawnmower Man). Entre as melhores promessas, muitos, muitos carts de futebol. Uau!

SPEED RACER IN MY MOST DANGEROUS ADVENTURES

É isso mesmo! O herói do super-desenho animado dos anos 60/70 chega aos games num cart de corrida. Você vai pilotar o poderoso Mach 5, com todos os seus loucos recursos, em perigosas pistas por todo o mundo. O game trará opção para dois pilotos. A Accolade não adiantou outros detalhes, nem a data do lançamento. Que pena! Esperemos que não demore. Ah: o game sairá também para Mega.

SUPERMAN

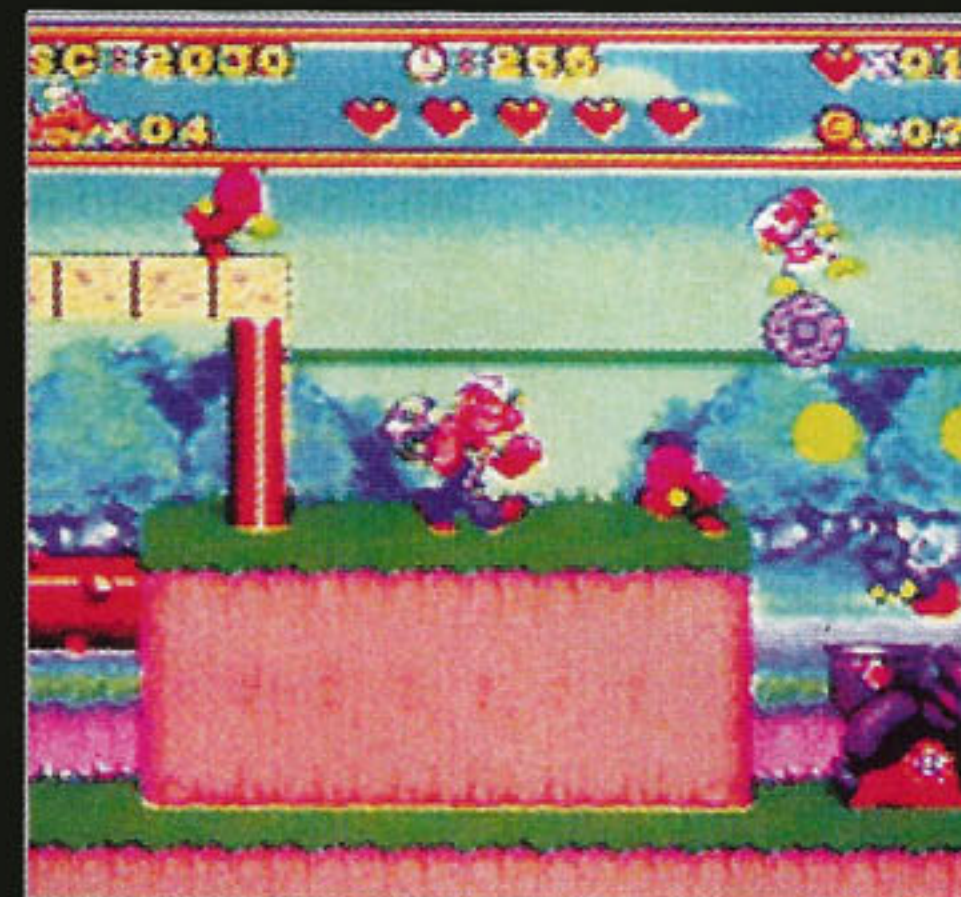
A Sunsoft promete um game arrasador, inspirado nos gibis da DC Comics. No cart de 16 Mega, você assume os papéis de Superboy, The Eradicator, Homem de Aço, The Cyborg e finalmente, do Superman. Cada um deles terá superpoderes e golpes diferentes para debulhar os inimigos. O game deve apagar o fracasso da versão para Mega. Sai este ano, mas sem data definida.

Super-Homem ataca!! A Sunsoft promete um herói melhor do que no outro game.

AKIRA

Você não está sonhando! O desenho animado japonês que fez a cabeça da moçada vai pintar mesmo em game. Na Neo Tóquio do século 21, nosso motoqueiro vai enfrentar cientistas loucos, soldados, policiais e ratos gigantescos. E você vai ter opção de jogo com os amigos Tetsuo e Kaneda. Sai no início do próximo semestre, com versões para Nintendo, Mega e Sega CD. A gente aqui na redação já está babando!!!

POPEYE

Viva o espinafre! O marinheiro machão, enfim, vai chegar aos games. A maravilha está sendo feita pela softhouse American Technos (a mesma de Combatribes e Super Bowling). Gráficos de primeira e diversão no talo. Não tem data prevista para o lançamento, mas a gente espera que não demore: Olívia Palito não vai aguentar muito nas mãos do vilão Brutus.

Com o braço energizado de espinafre, Popeye detona o que pinta pela frente

THE REN & STIMPY SHOW 2: TIME WARP

Mais uma aventura com a dupla de extra-terrestres que os americanos adoram. Nesta versão que já rola nos States em 8 bits, a dupla crazy viaja numa máquina do tempo em três fases muito loucas. Sai para SNES em maio.

PERNALONGA RABBIT RAMPAGE

A turma de Looney Tunes volta a atacar. Pernalonga vem aí num game que promete gráficos tão arrasadores quanto Papaléguas. Em sua primeira aventura no SNES, o coelhão tem de se salvar das armadilhas aprontadas pelo desenhista que o criou. Serão 12 Mega, com participações especiais de Hortelino, Patolino e turma. Sem data.

Uau, que apuro! Será que Pernalonga vai se estrepar no trenzinho do Frajola?

JOE & MAC 2

A dupla das cavernas pinta no seu segundo cart, Lost in the Tropics (Perdidos nos Trópicos). Desta vez, eles precisam recuperar a Coroa Lendária e restaurar a paz em sua aldeia. Um game com 8 Mega, que a Data East promete para o final de abril. Serão 18 fases na pré-história, com passwords, opção para dois jogadores e finais diferentes para cada modo de jogo.

LETHAL ENFORCERS

Bang! Bang! Bang! O game da detonação chegou ao SNES pelas mãos da genial Konami. Não teve data de lançamento anunciada na feira. Mas, pelo andar da carruagem, talvez já esteja rolando nas locadoras no momento em que você lê esta matéria.

Que terrorista mais mal-encarado! Detone o cara e salve o boeing

PUMA
+
JOGGING
+ GYM
+ BIKE
=
VENGEANCE
+ PARTY
PUMA
TURN IT ON.
W/Brasil

TERMINATOR - THE JUDGEMENT DAY / LJN

Ação	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Você já assistiu ao filme um monte de vezes, já jogou a empolgante versão para Mega e estava aguardando a vez de enfrentar o T-1000 no Super NES. Então, passe na sua locadora e comece a ajudar John Connor. Mas, para um título de ação com este, esta versão deixa muito a desejar. Os gráficos não têm nada de chocantes e a música é bem enjoadinha. A história também não é nenhuma novidade. Dá pra curtir, mas não vá com muita sede ao pote.

COMANDOS TERMINATOR	
Y	Atira com pistola
B	Pula
A	Atira com shot gun

COMANDOS MOTO	
B	Acelera
Y	Virar(com o Direcional)

He's Back...again!

Não é novidade ter de treinar o seu inglês na maioria dos games. Neste *Terminator 2*, seu desempenho e instruções gerais para cumprir as missões aparecem da tela. Você é o Exterminador modelo T-800 e está pronto para enfrentar as armadilhas do T-1000, um modelo de metal líquido.

PRIMEIRA MISSÃO

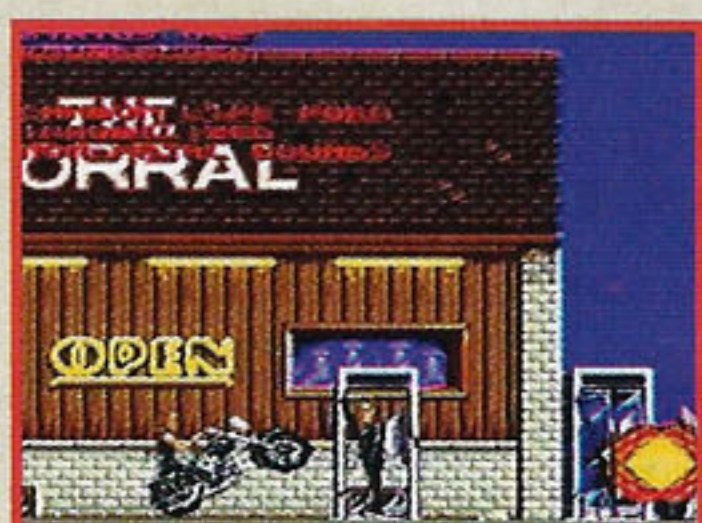
Sua primeira tarefa é encontrar as armas e depois o endereço de John Connor.

Desarmado, a única saída é socar os caras que pintam

Esta caixa com caveira contém itens do futuro. Pinta em todas as fases. Atire nela para pegar o conteúdo

Esta porta vai conduzi-lo a um bar. Lá, estarão as armas

SE VOCÊ NÃO PEGAR AS CAIXAS DO FUTURO, NÃO COMPLETARÁ SUA MISSÃO E VOLTARÁ AO INÍCIO

A mira indica uma delas. É uma shot gun calibre doze. Use com moderação, pois ela descarrega

Proteja-se nesta cabine. Use a pistola e shot gun alternadamente. Há muita gente querendo atrapalhar seus planos

SEGUNDA MISSÃO

Você foi bem sucedido em sua primeira missão e agora já sabe o endereço de John. Vá até a casa dele de moto.

Oriente-se pelas setas que estão no alto da tela à direita e saia em busca da casa

Depois de tanta corrida, olha aí a casa do John

Seja esperto. Desvie-se dos carros e fuja da perseguição de outras motos

Arrebente este alarme antes de entrar pela garagem

SE VOCÊ FALHAR, A TELA VAI INDICAR QUANTAS VIDAS HUMANAS PERDEU. É A MAIOR LIÇÃO DE MORAL

Você deve procurar uma fotografia de John. Vasculhe a casa começando pela cozinha

Manha: vá pelo meio da faixa, assim ninguém pega você

A foto está ao lado desta cadeira. Mas ainda falta pegar dois itens

NA TERCEIRA MISSÃO, VOCÊ DEVE ENCONTRAR JOHN NUM SHOPPING. ENCARE O FUTURO!

COMANDOS

A – Desarma jogada	Direcional, L ou R – Ajustar trajetória
B – Aciona trajetória da bola/dar tacada	Y – Ver número ou cor das bolas

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Sinuca é um jogo bem malandro, não é não? E cheio de elegância também. Que tal dar uma de Rui Chapéu, hein? Basta dar uma sapeada em Side Pocket, um baita lançamento da softhouse Data East. Ele simula com bastante realismo o clima de bolas e caçapas. Demorou para sair para SNES, mas veio igualzinho à maravilhosa versão para Mega.

Para dar uma tacada certeira, fique de olho na trajetória imaginária

QUATRO MODOS DE JOGO

Neste modo, você joga sozinho e precisa alcançar 3.000 pontos para mudar de estágio

Tente encaçapar a bola da vez na caçapa com a estrela e ganhe 2.000 pontos

Tem o mesmo esquema do "1p pocket game", mas dois jogadores fazem suas jogadas alternadas.

Para definir quem começa a disputa, veja qual dos dois competidores consegue dar a tacada mais forte

Também são dois jogadores. Encaçape as nove bolas na ordem numérica.

Defina se a disputa vai ser numa melhor de três, sete ou quinze partidas

É quase impossível. Você precisa encaçapar todas as bolas da mesa ao mesmo tempo por vinte vezes para conseguir formar o rosto de uma mina estonteante. Desafio animalesco!

Em algumas mesas, há taças espalhadas. Não vale quebrar nenhuma, OK?

ESTE GAME NÃO TEM OPTIONS

Que tal encarar um game bem engraçado e meio maluco? Se você estiver a fins, confira The Ren & Stimpy Show Veediots*, um jogo de ação com pique de desenho animado. Você comanda Ren (um esperto cãozinho magérrimo) ou Stimpy (seu amigo canino e balofo). Um tenta pentelhar o outro o tempo inteiro. Um saco a briga entre os dois, porém divertida! Os gráficos deste game lançado pela softhouse T-HQ são decentes pacas, com uma dinâmica de jogo bem legal. Quer dizer,* The Ren & Stimpy Show Veediots *não é chato, falou? Ah! Esta versão é bem diferente do game para Mega da edição passada, chamada* Stimpy's Invention.

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

CONFUSÕES DA CACHORRADA

Dependendo da fase, você comanda Ren ou Stimpy. Saque outras estratégias.

Chefe - Cuidado com o cãozinho sobre a língua de Stimpy. Fuja dos arrotos e dos restos de rango que caem do teto. Pegue os dentes mais claros e atire-os para acertar três vezes o cãozinho

Na sala da casa, passe rapidinho senão Stimpy engaiola você

No quartel, espere pintar o herói com cabeca de pão e pegue a hélice

Passe detrás desta cortina e fature uma vida extra

Caia da ponte e encontre um túnel secreto onde há um curativo

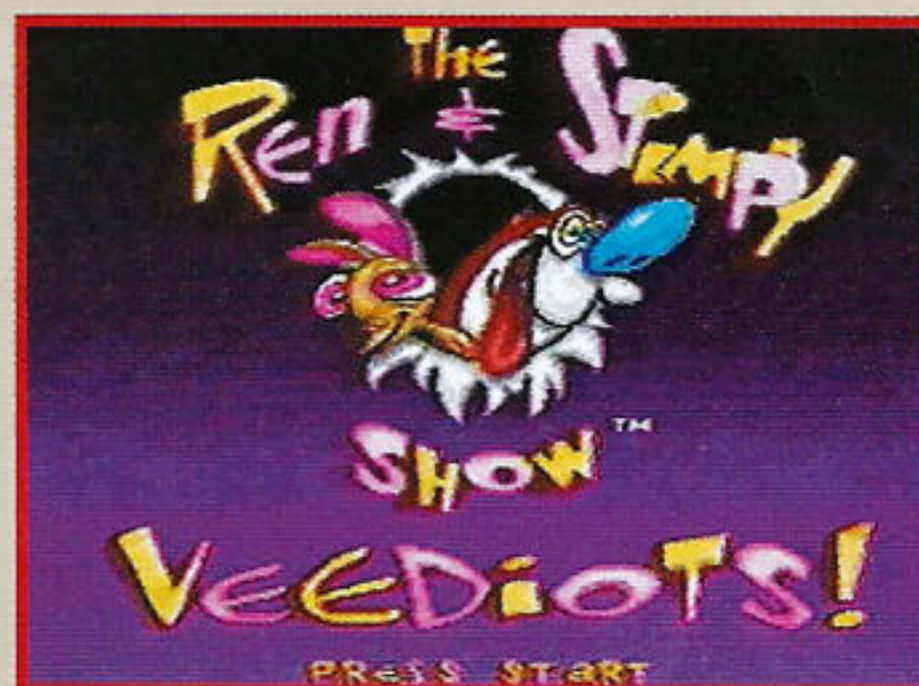
Nesta sala, perto do abajur, há outra vida . Não fique marcando

Vá de carona neste canhão e pegue a sombrinha no céu para planar até o topo do morro

Dentro da boca de Stimpy, tome cuidado com o bafo e os restos, que diminuem sua energia

Fuja imediatamente deste tanque: se ele te acertar, você perde energia na hora

SELEÇÃO DE FASES

Encare a fase que você quiser. Basta digitar o código L, R, A, L, R, L, B, R e X no momento em que aparece o logotipo do game com o rosto de Ren e Stimpy, na tela de apresentação. Aí, aperte o botão SELECT para mudar o número das fases e o botão START para escolher uma delas. Moleza!

É nesta tela que você deve fazer a seqüência para seleção de fases

ITENS

Queijo	Dá baforadas em Stimpy
Ventilador, telefone e relógio de parede	Encoste em alguns deles para pular mais alto
Nota de dinheiro	Vale pontos
Coxa de galinha	Vale um ponto de energia
Meia	Aumenta a velocidade de Ren
Fatia de pão	Invencibilidade temporária
Escova de dente	Vale um ponto de energia
Hélice	Faz Ren voar
Curativo	Aumenta energia
Granada	Explode paredes e inimigos
Sombrinha	Protege de ataques/faz planar

COMANDOS

A ou B	Pulo
X	Pegar item
X , X	Pegar item e utilizá-lo
Y	Bofetada

ATRÁS DE ALGUNS QUADROS NAS PAREDES HÁ COFRES QUE ESCONDEM MUITA GRANA

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: *Lojas Americanas • Mesbla •* ***SP:*** *Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Supermercados D'Avó •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica •* ***RJ:*** *Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Snob Som • Carrefour •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho •* ***RS:*** *Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Dàta • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games •* ***PE:*** *Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • Watt •* ***DF:*** *Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio •* ***GO:*** *Brasimac •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac • A. Shock • Tociyassu •* ***MT:*** *Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão •* ***ES:*** *Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex •* ***BA:*** *Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito •* ***AL:*** *M. Shock • Interom •* ***MA:*** *Zona Franca*

JIM POWER: THE LOST DIMENSION IN 3D/Electro Brain			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C.PEREIRA / AÇÃO GAMES

Detonar em um jogo de três dimensões é muito animal! Especialmente quando você vê a cara daquele chefão feioso te atacando! Se você se liga em jogos de ação, este Jim Power: The Lost Dimension in 3D vai ser diversão garantida. Basta por aqueles óculos com lentes vermelhas e verdes para ter as imagens "saltando" na sua frente. Mas se você não curte óculos interferindo entre você e a ação, o game é legal mesmo em 2D. Só a definição das imagens deixa um pouco a desejar.

Na pele de Jim Power, sua tarefa é detonar o vilão Valprak, que tenta destruir o último planeta barrando seu acesso à quinta dimensão! É isso mesmo, 5D! A quarta dimensão (o tempo) você já ultrapassa cada vez que Jim Power recolhe um relógio – item que faz o marcador de tempo voltar à estaca zero. Mas, se você não tomar cuidado, verá tudo em duas dimensões mesmo, na tela Game Over! Você começa com um laser e bombas, mas poderá pegar novas armas deixadas no caminho pelos agentes terráqueos do passado que fracassaram em suas missões.

COMANDOS

Aqui você saca o que cada botão faz. Ponto positivo: opção para tiro normal e tiro automático. O joystick NÃO é configurável

PARTE 1 – *FORGOTTEN PATH*

Você começa nesta tela lateral, cheia de plataformas difíceis de pular. O desperdício de tempo aqui é fatal. Para ter fôlego até o final, pegue todos os itens no caminho!

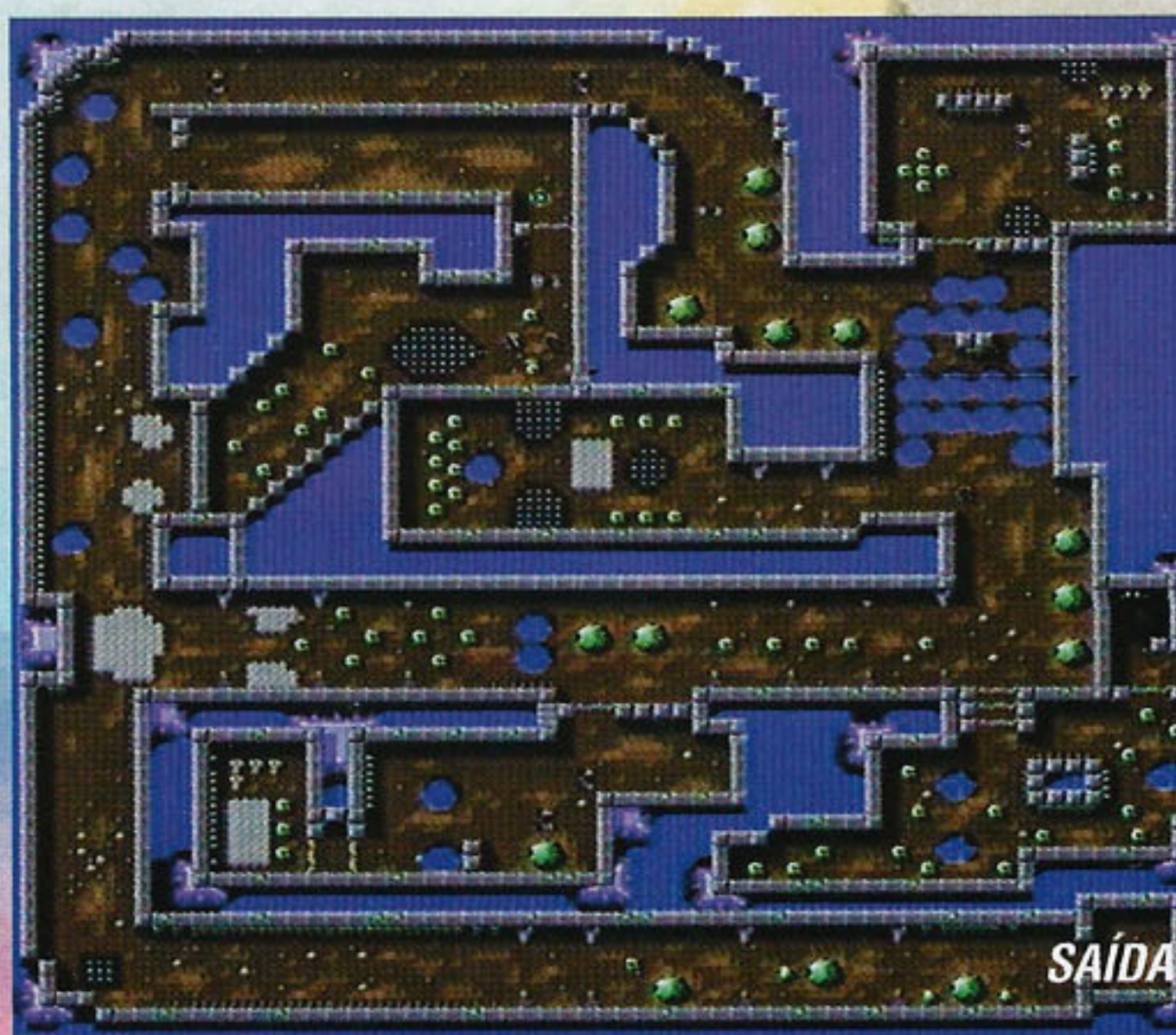
Este subchefe é fácil de detonar: espere à esquerda da tela e não pare de atirar!

Chefão estranho – Fique à esquerda da tela e mire no olho. Quando ele atacar, mude de lado e detone-o ainda mais!

PARTE 2 – *GUARDIAN'S CASTLE*

Esta fase, com perspectiva de cima, tem três labirintos em andares diferentes. Jim tem novos comandos, mas perde sua bomba.

Os círculos giratórios e o gelo no chão podem jogar você contra as lanças nas paredes! Cuidado!

Cada chave abre uma porta de laser. Se você escolhe a porta errada, fica preso. Portas distantes podem esconder as chaves de portas próximas. Por isso, use seu mapa. Siga esta rota no primeiro labirinto

TAZ-MANIA

Continues extras e seleção de fases- Para se dar bem com estes truques espertos, aperte Select na tela de apresentação (aquela com Taz-Mania escrito na parte de cima). Em seguida, se o lance for descolar 10 Continues, aperte B, A, Y, A, X e A na tela de opções (Options). A tela treme e uma mensagem chega com tudo para avisar que você conseguiu 10 Continues. Se você é do tipo que não se contenta com pouco, que tal 20 Continues? Então, na mesma tela de opções, digite Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X e A. Como antes, a tela dá uma tremida e você descobre que descolou 20 Continues. OK, nem mesmo um arsenal de Continues faz com que você chegue ao final? Tudo bem. No mesmo lugar de sempre (a tela de opções), aperte A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R e L. A tela balançará mais uma vez e uma opção de Level surgirá na parte inferior da tela. Daí é só escolher a fase que deseja detonar e apertar Start.

FINAL FIGHT 2

Lute com dois personagens iguais- Na tela de apresentação, aperte ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ←, L e R ao mesmo tempo. Se a manha funcionar, o fundo da tela de apresentação mudará de preto para azul. Comece uma partida para dois jogadores e você notará que agora pode escolher dois lutadores iguais. Dá pra fazer Haggar X Haggar, Maki X Maki e assim por diante. Oba!!!

YOSHI'S SAFARI

Modo Especial- Na tela de apresentação, segure X, Y, R, L e aperte Start. A tela ficará preta e voltará com um céu cor-de-rosa. Mas não são apenas as cores que mudam. O game fica diferente, como num modo especial de jogo. Massa, né?

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Password para a fase de bônus- Que tal começar uma partida encarando uma fase de bônus? Não marque touca. Digite a password BCDF. Você irá de cara para uma fase de bônus chamada Day of The Tentacle, uma homenagem ao game para PC de mesmo nome. Babaca? Qual é, brother? Ninguém avisou que rola uma vidinha e uma superarma na tal fase de bônus? Ah, bom. Então, o que você está esperando? O Natal de 94?

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

Aventura — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

PANIC ON FUNKOTRON

A DUPLA DE "FUNKEIROS" MAIS MANEIRA DO UNIVERSO ESTÁ DE VOLTA: TOEJAM E EARL APARECEM NA SEGUNDA VERSÃO DANDO UMA GOLEADA NA PRIMEIRA. TOEJAM & EARL IN PANIC OF FUNKOTRON ESTÁ DE ARREPIAR, COM GRÁFICOS ESPERTOS, MÚSICAS E EFEITOS SONOROS DA HORA. E A MISSÃO DOS DOIS DANÇARINOS ALIENÍGENAS É EXPULSAR TODOS OS HUMANOS QUE INVADIRAM O PLANETA FUNKOTRON. PARA CONSEGUIR ISSO, VOCÊ VAI FUÇAR EM TUDO E DAR DE CARA COM SITUAÇÕES BASTANTE ENGRAÇADAS. MANDE VER NESTE CARTUCHO! É BEM MENOS COMPLICADO QUE O PRIMEIRO TOEJAM & EARL (QUE POR SINAL É UM SACO). UM LANÇAMENTO CHOCANTE DA SEGA.

Poderes Especiais

FUNK SCAN

Saiba o que está escondido detrás das coisas na tela. Gasta um ponto de funk.

PANIC BUTTON

Detone todo mundo na tela por tempo limitado, gastando um ponto de panic

FUNK VACUUM

Suga todos os humanos próximos para um aspirador, eliminando-os. Gasta um ponto de funk vacuum

Aperte start e use um dos poderes disponíveis no menu

O funk scan é legal, pois é um verdadeiro raio x da tela. Mas não abuse muito dele, porque é limitado

COMANDOS

A	Teletransportação/shaka/funk scan
B	Pulo/Boom/panic button
C	Atirar vidrinho/clap/funk vacuum
↑	Entrar em porta/apertar botão/fuçar moitas/chacoalhar árvores

10.000 PONTOS VALEM UMA VIDA EXTRA

PASSWORDS

FASE 3	V0d4EEAyM183
FASE 5	Pj-4E1LØRj92

ITENS

Sorvete, Bolo e Hambúrguer	Aumentam a energia
Presente	Esconde fichas, funks, pontos e poderes especiais
Porta no céu	Dá passagem para fase de bônus
Lata de lixo e Pneu	Acertando você, diminuem energia
Relógio	Aumenta o seu tempo na fase de bônus
Relâmpago	Aumenta sua velocidade na fase de bônus
Buraco	Encerra a fase de bônus
Bandeira	Marca tela

ACHAR PRESENTES

O lance do game é ficar vasculhando moitas e árvores o tempo todo, na expectativa de achar presentes e outros itens malucos. Mas tome cuidado com latas de lixo e pneus. Para terminar as fases, você precisa encontrar todos os humanos escondidos e mandá-los de volta à Terra num foguete.

FASE DE BÔNUS

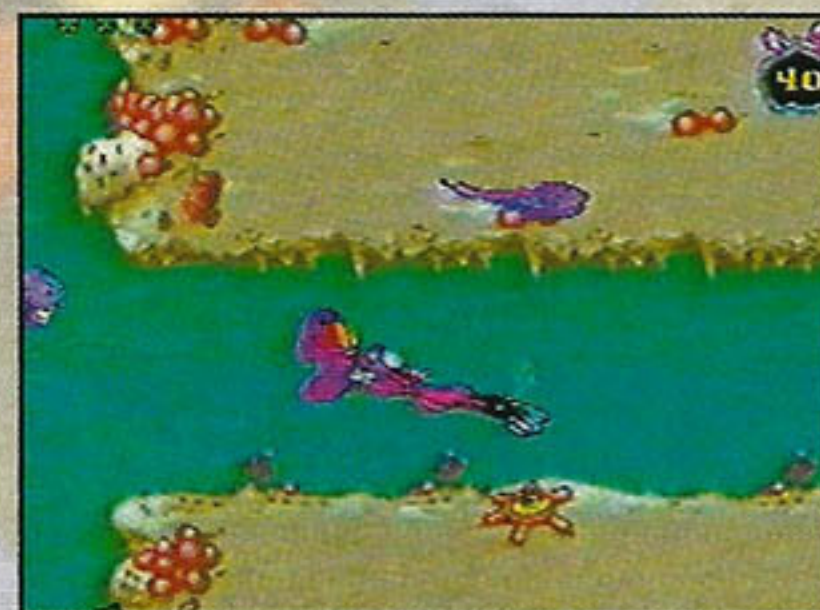
Só a milhão. A fase de bônus serve pra você descolar pontos e itens a mais. Diminua seu tamanho ao passar por raios e passagens para as fases normais, apertando qualquer botão do joystick.

Algumas portas para fase de bônus podem aparecer se você colocar uma ficha num parquímetro

Pegue impulso em geléias como esta para dar pulos cada vez mais altos

Os cachorros da madame são muito pentelhinhos

No começo da fase 3, use uma ficha e faça acrobacias na cama de geléia. Se o juri gostar , você ganha funks

Cuidado com o turista, um dos mais terríveis terráqueos do jogo. O "flash" da máquina fotográfica dele tira muita energia

Embaixo d'água, não fique dando sopa, pois o seu fôlego é limitado. Mas, para pegar mais ar, encoste num peixe rechonchudo, dando um beijo nele

Abra os bueiros onde podem existir itens ou humanos escondidos

Coloque uma ficha, imite os passos de funk do alienígena e ganhe prêmios

Bata de porta em porta à procura de informações. Basta tocar a campainha

Tente manter-se em pé sobre as bolhas, dando toques para o lado oposto ao que você se desequilibra

Dentro da caverna, aperte o botão "press" para apagar as chamas

Entre nesta passagem secreta indicada pela placa e pegue mais pontos

Aperte rápido os botões com relógio, senão eles somem e não voltam mais

No bosque florido, mate a bruxa para se livrar da fase 2

Na fase 4 a neve predomina: cuidado para não escorregar!

CADA TELETRANSPORTAÇÃO GASTA UM PONTO DE FUNK

MEGA LANÇAMENTOS PARA 1994

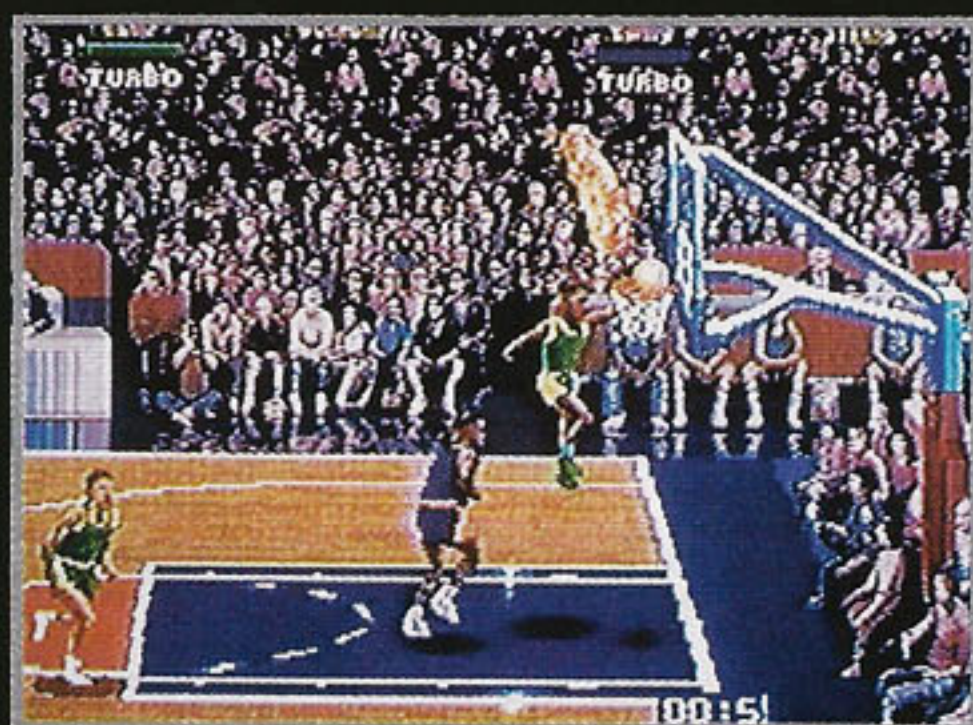
A novíssima safra 94 de games para Mega Drive está de arrepiar. Esporte, aventura, ação, simulador, RPG e muito mais. As novidades para Sega CD também não deixam barato. Mas chega de papo. Você deve estar ansioso para saber as novidades que rolaram na CES de Las Vegas. Então, confira alguns dos mais esperados lançamentos para Mega Drive. Ah, isto é apenas um aperitivo...

VIRTUA RACING

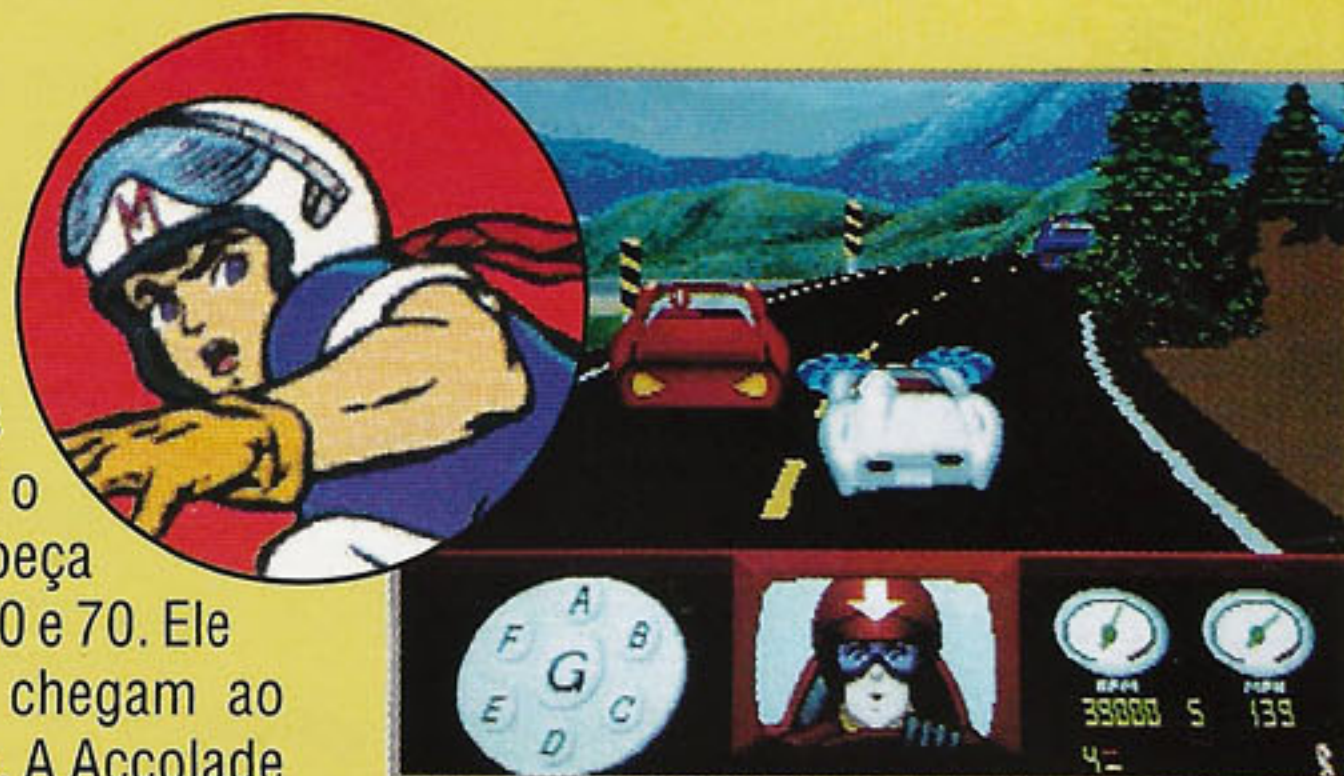
Animal! O incrível arcade de corrida da Sega chega em versões caseiras para Mega e Sega CD. O cart traz uma supernovidade: o revolucionário chip SVP (Sega Virtua Processor), um circuito integrado que turbina os games e trabalha com gráficos poligonais. Fidelíssimo ao arcade, Virtua Racing chega em junho para delírio dos fãs de velocidade. O único problema é o preço: 100 doletas.

É caro, mas vale a pena. Virtua Racing promete ser sensacional

NBA JAM

O arcade de esporte mais animal dos últimos anos chega aos consoles de 16 bits. O game da Arena traduz com perfeição o arcade da Midway, a mesma que fez Mortal Kombat. A versão de Mega é supimpa: tem gráficos legais, jogabilidade em cima e diversão no talo. Vai sair também para SNES.

NBA Jam é um dos melhores games de esporte de todos os tempos

SPEED RACER

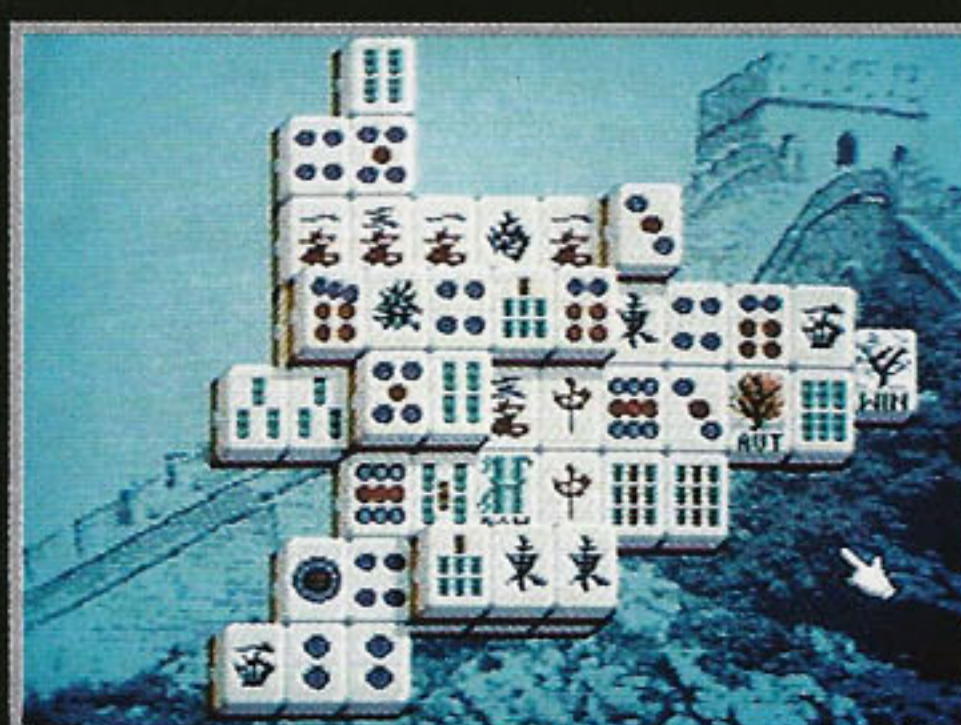
Se você tem menos de 17 anos, pergunte ao seu irmão mais velho. Speed Racer foi o desenho que fez a cabeça da moçada nos anos 60 e 70. Ele e seu potente carro chegam ao Mega Drive em março. A Accolade preparou um cart cheio de surpresas. Para 1 ou 2 jogadores.

Mais um mito dos cartoons chega aos games. Speed Racer vai detonar!!!

SONIC 3

O porco-espinho é incansável. Em sua mais nova aventura, Sonic traz um novo personagem: Knuckles, um carinha de 15 anos que é induzido a acreditar que Sonic é seu inimigo!!! São 16 Mega de fases enormes e coloridíssimas. O cart vem com uma bateria para você poder gravar suas partidas. Sonic 3 saiu dia 2 de fevereiro nos States.

O hedgehog de 1 bilhão de dólares estrela mais um jogaço: Sonic 3

SHANGAI 2: Dragon's Eye

Game cabeça, inspirado em milenar jogo de salão da China. O esquema é parecido com o manjado jogo da memória. Ache figuras iguais para eliminá-las da partida. Você vence ao limpar todo o tabuleiro. Ideal para os momentos menos agitados, Shangai 2 chega em março. Também para 1 ou 2 jogadores.

Shangai 2: diversão meio cabeça para quem curte um raciocínio

TOMCAT ALLEY — SEGA CD

Simulador de batalha aérea para Sega CD que traz Sam Nicholson na direção. Para quem não sabe, o cara fez efeitos especiais para "Star Trek", "Os Caça-Fantasmas" e "Highlander 2", entre outros megasucessos de Hollywood. Você é o responsável pela segurança de uma nave e deve saber lidar com armas e estratégia para evitar o pior. Primeiro game de terceira geração para Sega CD, TomCat Alley foi filmado com atores profissionais. Prometido para março pela bagatela de 60 das verdinhas.

TomCat Alley tem um visual chapante. Um grande trunfo do Sega CD para 94

SUB-TERRANIA

Alienígenas metidos a besta atacam uma reserva de metais preciosos. Você entra em cena para defender esta riqueza. Uma autêntica lição de guerra, Sub-Terrania estará disponível em abril, para deleite dos megamaníacos.

Combate espacial para evitar os mandos e desmandos de alienígenas

DRAGON'S REVENGE / Tengen	
Pinball	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Dragon's Revenge

Moçada, que tal detonar um baita jogo de pinball no seu Mega Drive. Afinal, se você é fã do estilo, já deve estar empapuçado de jogar Crüe Ball, que é também é de calejar! Mas Dragon's Revenge, da Tengen, veio para superar mesmo: o jogo tem um clima todo medieval, com passagens até sensuais. Os gráficos espocam a cilibina daqueles que dizem não gostar de pinball. A máquina de fliper simulada na tela tem três patamares e muitas surpresas. Confira tudo aqui!

JAKI CRUSH COVER

Verdade seja dita: *Dragon's Revenge* lembra muito *Jaki Crush*, do SNES, um dos melhores pinballs de joystick já lançados. O lance do jogo é liberar guerreiros, guerreiras e bruxas aprisionados em outras telas. Veja como salvá-los.

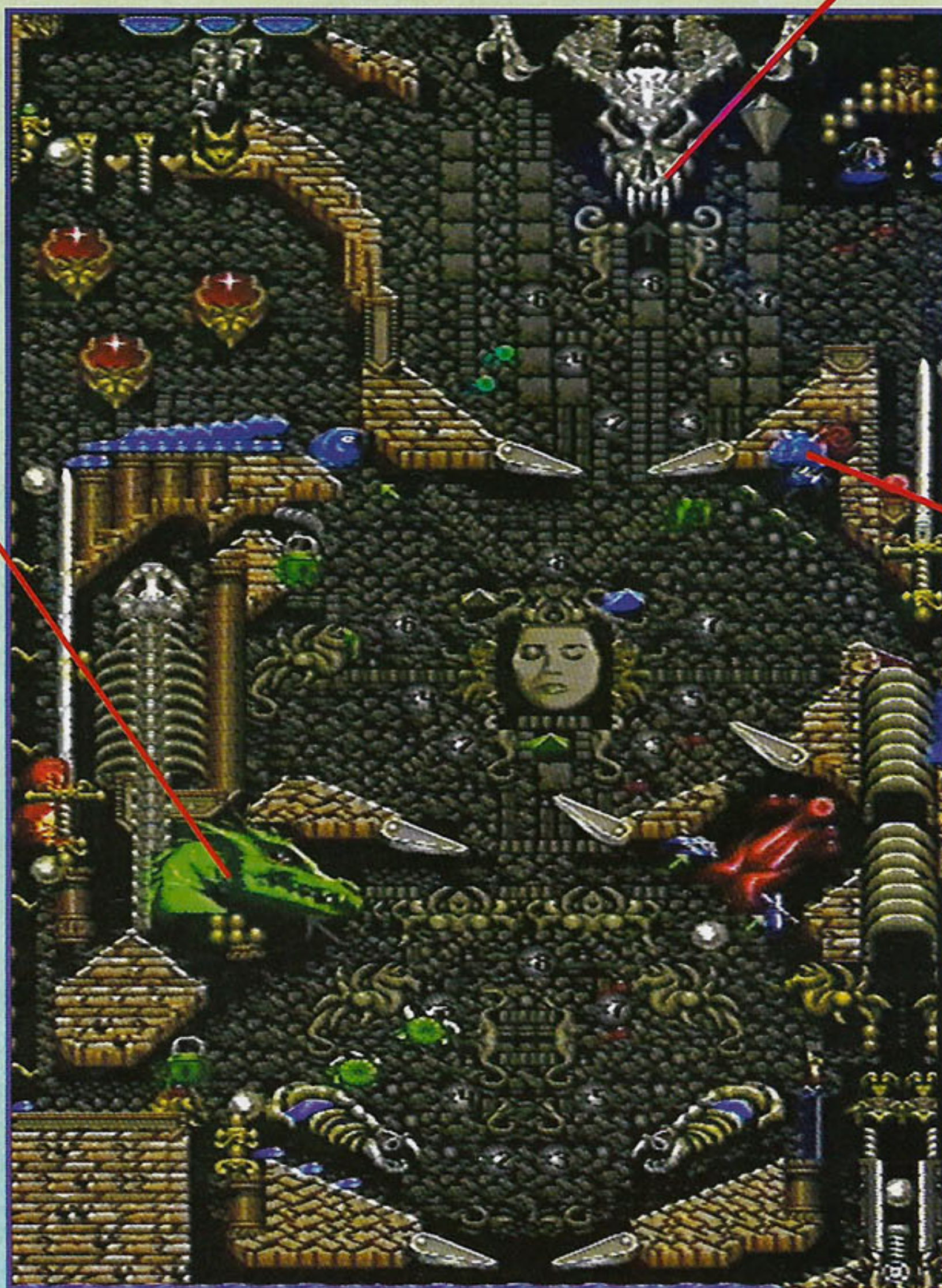
VOCÊ COMEÇA O GAME COM QUATRO BOLAS

1. TELA DA AMAZONA

Para chegar nesta tela, vá acertando o dragão verde até que ele abra a boca. Liquide todos os monstrinhos que saem da garganta e encaçape a bolinha dentro da boca.

Acerte os braços da árvore inclusive após terem caído no chão e estarem em movimento...

...e acerte a bola com o rosto da amazona três vezes. Ganhe uma bola extra e 4 milhões de pontos!

COMANDOS	
A	Dar tilt
B	Mover flipers direitos/acionar canhão de disparo da bolinha
Direcional	Flipers esquerdos

GANHE MAIS 4 MILHÕES INDO PELA MESMA BOCA DO DRAGÃO NA QUAL VOCÊ SALVOU A AMAZONA. AÍ, ENCARE UMA FASE DE SERPENTES COM DUAS BOLAS SIMULTÂNEAS

2. TELA DA BRUXA

Para salvar a bruxa, detone tudo o que sai da boca do crânio e depois jogue a bolinha dentro da boca.

Detone os guerreiros que atiram as próprias cabeças em você...

... e acerte oito vezes o rosto da bruxa aprisionada. Fature mais uma bola extra e mais 4 milhões de pontos

3. TELA DO BÁRBARO

No segundo patamar da tela principal, acerte todas as criaturas chifrudas para chegar à tela do bárbaro.

Acerte várias vezes a cabeça da ave, tentando não perder nenhuma das duas bolinhas...

...e acerte seis vezes seguidas o rosto do bárbaro. Ganhe mais uma bola extra!

MEGA

DRAGON'S LAIR / Ready Soft e Epicenter
Ação | Sega CD | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Dragon's Lair

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Em qualquer console, Dragon's Lair já pinta como clássico. E agora chegou a vez do Sega CD, com uma versão que segue os mesmos padrões das lançadas para Amiga, PC e 3DO. Você comanda um guerreiro medieval que se mete em milhares de situações de perigo, num game que usa gráficos tipo desenho animado. À medida que seu herói vai passando os obstáculos, você precisa decorar a ordem dos comandos utilizados. Isso rola até o final do jogo, quando você enfrenta um dragão medonho para salvar uma linda ninfetinha, que vale todo o esforço.

COMANDOS

B	Dar espadada
↑	Pular/entrar em porta à frente ou no teto
→	Andar, entrar em porta ou pular buracos à direita
↓	Abaixar-se/andar ou pular para trás
←	Andar, entrar em porta ou pular buracos à esquerda

A RESPOSTA AOS COMANDOS DO JOYSTICK NÃO É DAS MELHORES!

DECOREBA

Tome de lambuja as seqüências de movimentos de algumas fases. Concentre-se, pois o importante é dar o comando certo no momento adeqüado. Mantenha a calma...

ATENÇÃO EM TUDO QUE PINTA NA TELA: OS PONTOS QUE BRILHAM DÃO DICAS DE MOVIMENTO

Quando chegar a esta ponte, pressione o botão B e ↑ ao cair no buraco

Quando a porta direita abrir/fechar, fuja apertando → no momento certo, antes que as pedras caiam

Nesta sala, você deve atacar com a espada este monstrengo muito louco. Com cuidado

Sala da mesa e dos tentáculos. Vá em frente detonando B, ↑ → ↓ ← e ↑

Sala dos pisos elétricos: ← → ↑ → ← → ← e B várias vezes

Sala da placa "Drink me": ao ver a porta se abrir, aperte →

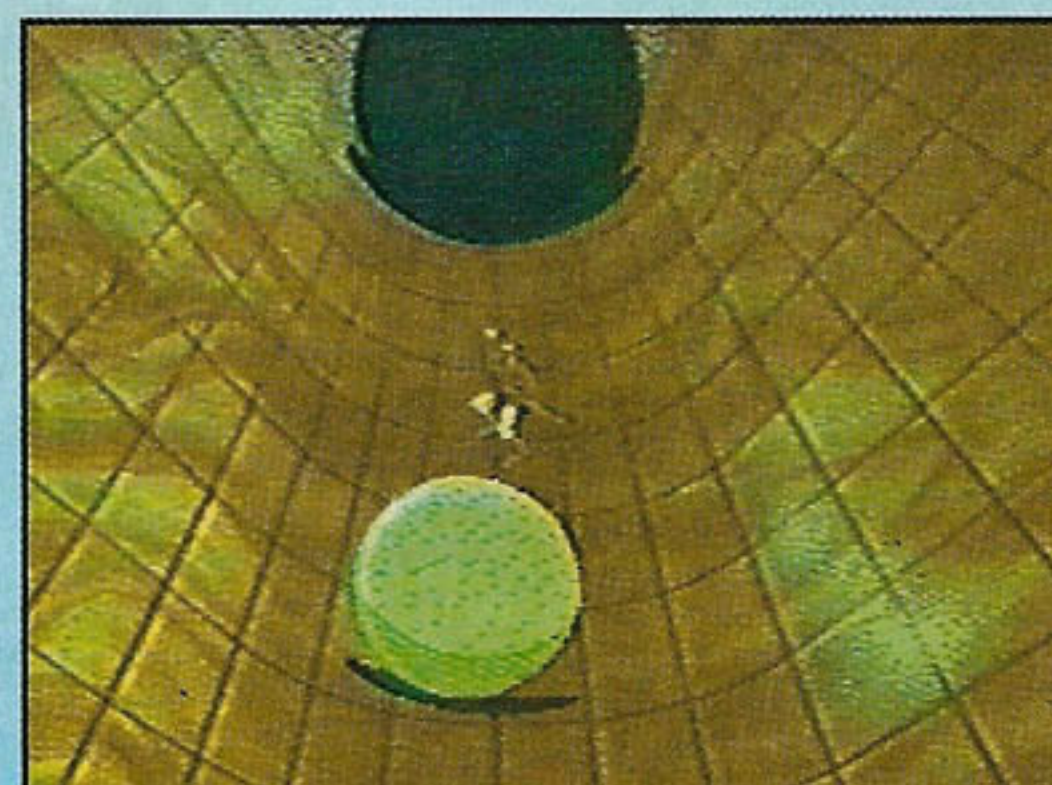
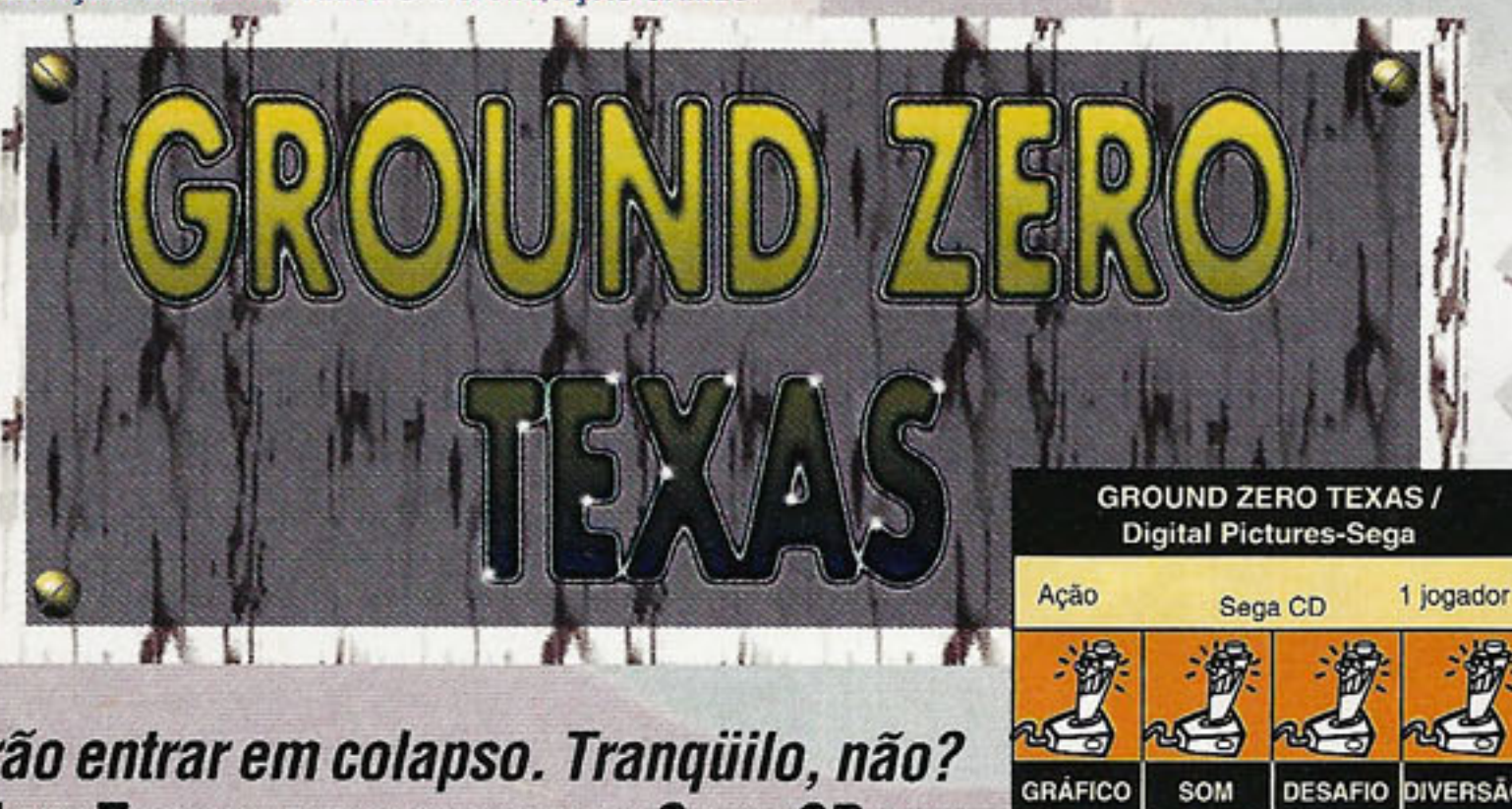
Sala das serpentes: B, B e ↑ ao se esticar a corda com o crânio pendurado

Seqüência das bolas: ao pintar a animação da foto, espere a bola menor passar e pressione ↓. Esta cena se repetirá mais cinco vezes só que com outras cores. Na última, a roxa, aperte ↑

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

GROUND ZERO TEXAS / Digital Pictures-Sega

Ação	Sega CD		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Bem-vindo ao fim do mundo! O pau come solto na fronteira do México com os EUA. Uma cidadezinha corre sérios perigos. Quatro lugares do vilarejo estão infestados por ETs inescrupulosos. Você é a única esperança da população da vila! E, sem a sua ajuda, os States irão entrar em colapso. Tranqüilo, não? Este é o universo de* Ground Zero Texas*, um game para Sega CD que tem o astral de um faroeste dos antigos. O esquema é parecido com* Mad Dog McCree *e* Lethal Enforcers*. É só mirar bem e atirar em todos os inimigos. Sem dó nem pena...

4 frentes de combate

A ação de *Ground Zero Texas* se passa em quatro lugares ao mesmo tempo. Você controla quatro câmeras, cada qual trazendo uma arma acoplada. É através destas câmeras que você perambula entre os lugares. A Central sempre lhe diz para onde você deve ir. Fique ligado no quadrado do lado direito da tela. Ele traz os números 1, 2, 3 e 4, cada um correspondendo a uma área da cidade. Quando um número piscar, vá imediatamente até ele. E não marque touca. Responda aos apelos da Central o mais rápido que puder.

O grande barato do game é que rolam quatro filmes simultâneos. É tudo muito dinâmico. Às vezes até enche. Você chega num lugar e tem de picar a mula logo na seqüência. Os tiroteios não empolgam. As cenas mais legais são as que não envolvem tiros. Coisas típicas de uma cidade-fantasma perdida no meio do nada que é o Velho Oeste americano. Se você curte a filosofia do chapéu com revólver, este é o seu game.

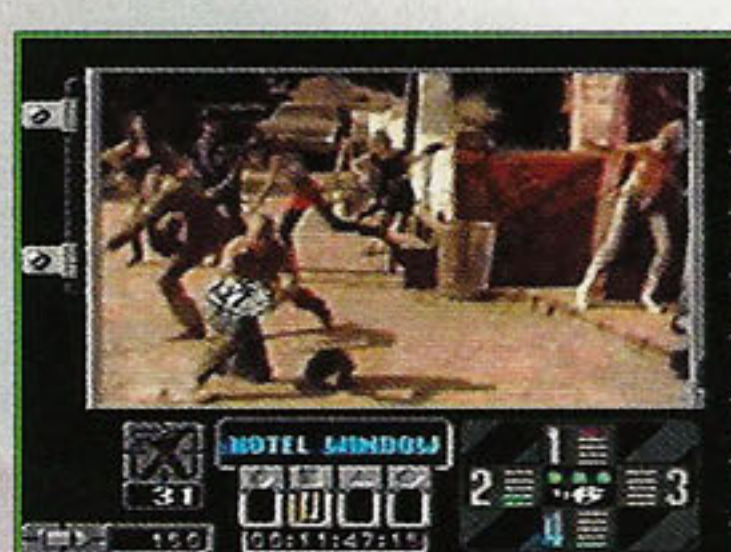
É neste mapa que você fica sabendo para onde terá que ir. Note que há 4 pontos nele: são as áreas dos quatro números

Há cenas em que não rola treta. No bar, por exemplo, nada acontece. Ao menos por enquanto...

Aperte A e, com o Direcional, vá ao local que a Central ordena. É só esperar o número piscar e mandar ver

Depois da briga perto das laranjas, acerte o cara que cair à sua esquerda. O outro é limpeza, falou?

Quando um quadrado vermelho pintar na frente de alguém, chumbo grosso nele. Este quadrado de da seus inimigos

Cuidado com o vovozinho que é chutado do hotel. Ele parece bonzinho, mas é um sacana. Reduza-o a pó!

QUANDO A SUA ENERGIA ESTÁ BAIXA, A CÂMERA COMEÇA A FALHAR. RASTREIE A TELA PARA O PONTO VERMELHO DO INIMIGO APARECER

COMANDOS	
A + Direcional	Muda de área
B	Escudo
C	Tiro

USE O ESCUDO QUANDO PRECISAR ATACAR EM DOIS LOCAIS AO MESMO TEMPO

MORTAL KOMBAT

Códigos de Game Genie- Anote aí as manhas que você pode descolar se tiver um Game Genie.
Comece lutando com Goro: BN9A-CAG2
Depois do primeiro Round, a maioria das lutas rola no Pit: ANJT-DA9W
Comece enfrentando Shang Tsung: BT9A-CAG2

JUNGLE STRIKE

Vidas extras e passwords- Quando você chega à penúltima tela (missão 7), a coisa complica. Para não perder o pique e enfrentar a fase numa boa, pegue vidas no começo da sétima missão. No começo da fase há quatro vidas, localizadas a nordeste do seu campo de pouso. As vidinhas ficam dentro das Pirâmides, perto das Cabeças Tiki. Ah, se você ainda não chegou à sétima fase, confira a lista completa de passwords deste simulador animal.
Fase 2: RXVWT74MYR7
Fase 3: 9WT7NL6PF39
Fase 4: X7NL4SHCYRN
Fase 5: VL4S6MGZBVP
Fase 6: WS6MHPZF9TJ
Fase 7: TMHPGCFDYRL
Fase 8: 7PGCZJYK3XM
Fase 9: NCZJFD3BRWC

B.O.B.

Passwords- Está difícil zerar o game do robô desengonçado? Então, estas cinco passwords chegaram para ajudar. Elas são do Ultraworld, a derradeira etapa do jogo.
Área 1: 743690
Área 2: 103928
Área 3: 144895
Área 4: 775092
Área 5: 481376

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Mude a cor do gelo- Que tal jogar num gelo escuro muito louco? Só pelo barato, digite a password CEME NTBL ADES. O jogo dirá "Bad Password", indicando que o código não serve. Não dê bola. Vá até Cancel e aperte Start. Comece uma partida. Você notará que o gelo ficou escuro. Blade Runner perde!

PREPARE SUAS MALAS.

SUA CONVOCAÇÃO PARA A COPA DO MUNDO ESTÁ A UM PASSO.

VEM AÍ

PROMOÇÃO CONVOCAÇÃO

adidas®

TURMA DA MÔNICA — BIDU / CEBOLINHA

A galera do Master com certeza está queimando os neurônios tentando libertar a Mônica das garras mal-cheirosas do Capitão Feio. E, pra dar uma mãozinha, a AÇÃO GAMES encarou este game na edição 50 e agora vai até o final. Dê uma olhadinha na matéria anterior pra relembrar os comandos, armas e itens, que são os mesmos para todos os personagens e fases. Nesta edição, na pele de Bidu, Cebolinha, Magali e Anjinho, você vai tirar a Mônica desta enrascada e.... sem levar coelhadas.

PARA DERROTAR O FEIO

Cada personagem tem um cenário em que se desempenha melhor. O Bidu atravessa a floresta e só ele é capaz de subir paredes. A Magali é a destruidora de pedras e percorre na boa o cenário das minas. Nosso amigo Cebolinha sabe nadar como ninguém e só ele pode fazer isso. Anjinho, como o nome diz, voa e faz na boa a fase dos castelos e suas torres e o Chico Bento arrasa no deserto. É por isso que, para atravessar uma fase em que seu personagem não é bom, você precisa encontrar a sala de transformação e tornar-se outro, Sacou?

VENCENDO OS CHEFES, O PRÓPRIO GAME TRANSFORMA VOCÊ EM OUTRO PERSONAGEM

BIDU

O pequeno cão azul vai percorrer uma floresta assombrada. No caminho, vai topar com sapos, caveiras e estranhos bichos vermelhos que se tornam verdes e com isso ganham mais força. Tente achar a saída indo sempre para a esquerda.

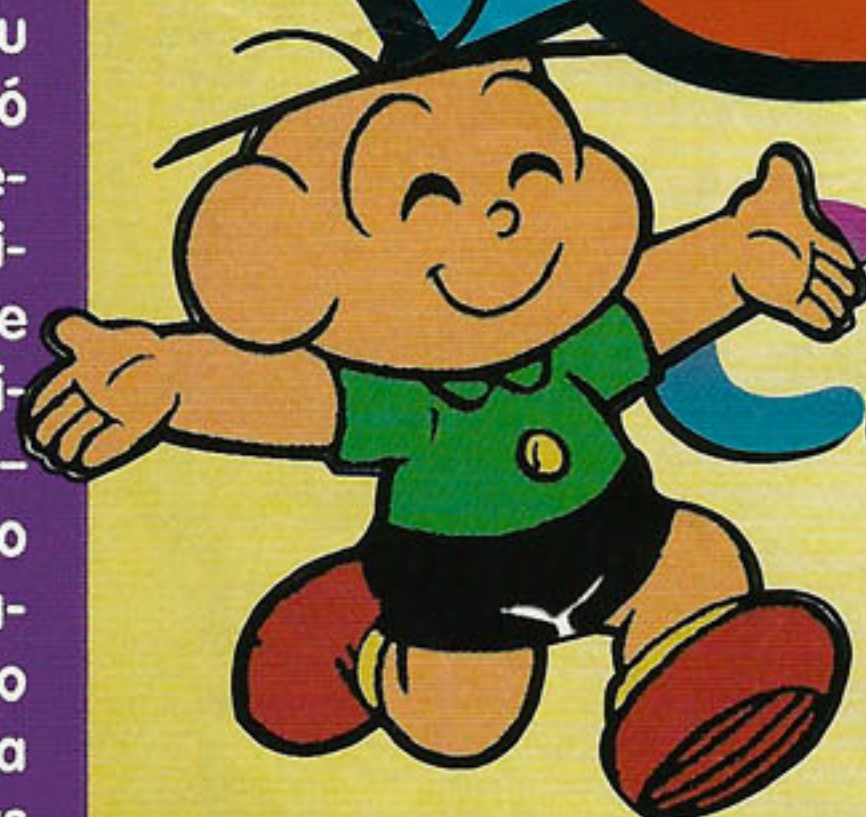
AO SEREM DETONADOS OS CHEFES SOMEM E LIBERAM FOGO E MOEDAS. DESVIE DO FOGO E PEGUE AS MOEDAS, É CLARO

Desvie das cabeças dos frankensteins com sua espada e escudo

Percorra todos os labirintos acumulando itens e pegando vidas nos baús que pintarem

Não se assuste com estas abóboras malucas. Afinal, você esta bem armado

Chefe Dragão-Zumbi - espere-o erguer-se e acerte-o com muitas espadadas em seu focinho

TURMA DO CEBOLINHA

Cada personagem sempre deve voltar ao cenário inicial, que é um vilarejo e entrar a sair de portas para encontrar vidas, itens e a porta que conduz à lojinha. Lá, você poderá comprar armas e restabelecer sua saúde.

Você saiu neste deserto e vai atravessar este mar de lavas com muita dificuldade até o outro lado

Entrando e saindo de portas você vai sair no navio naufragado. Enfrente polvos e plantas malvadas

Seja curioso e entre por esta porta celeste. O que será que há do outro lado?

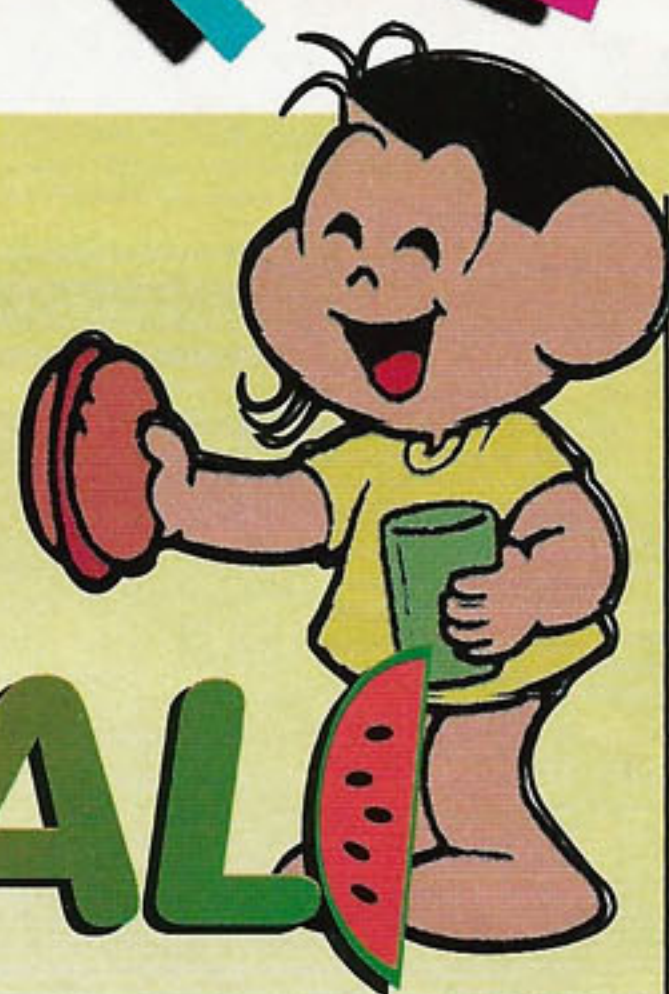
Já esta caveira guarda a porta que vai levá-lo à lojinha. Você precisa de um escudo próprio para a lava

Dragão-Pirata é o chefão. Ele solta ganchos. Acabe com a alegria do velho pirata com espadadas na sua boca

MAGALI

Esta comilona não tem jeito mesmo. Seu escudo é um hambúrguer e sua espada um pau de macarrão. Mas, como melhor amiga da Mônica, ela também dá sua contribuição na guerra contra o Feio.

Abra caminho quebrando pedras e ache o baú com coração. Oba!

Para liquidar os samurais, ataque e parta pra cima bem rapidinho

Acabe com o bloco com a interrogação para encontrar uma porta

Destrua os blocos do seu lado e pule. Você vai sair num labirinto

Não encoste nos ninjas. Eles tiram energia

O chefe solta bolas azuis mortais. Desvie a ataque com espadadas

DA MÔNICA O RESGATE

ANJINHO

ANJINHO VAI PRECISAR AINDA VIRAR CEBOLINHA E MAGALI ATÉ ENCONTRAR O FEIO. NÃO DESISTA!

Como Anjinho, você estará mais perto de libertar Mônica. No cenário inicial, faça o velho esquema de entrar ou voar de porta em porta.

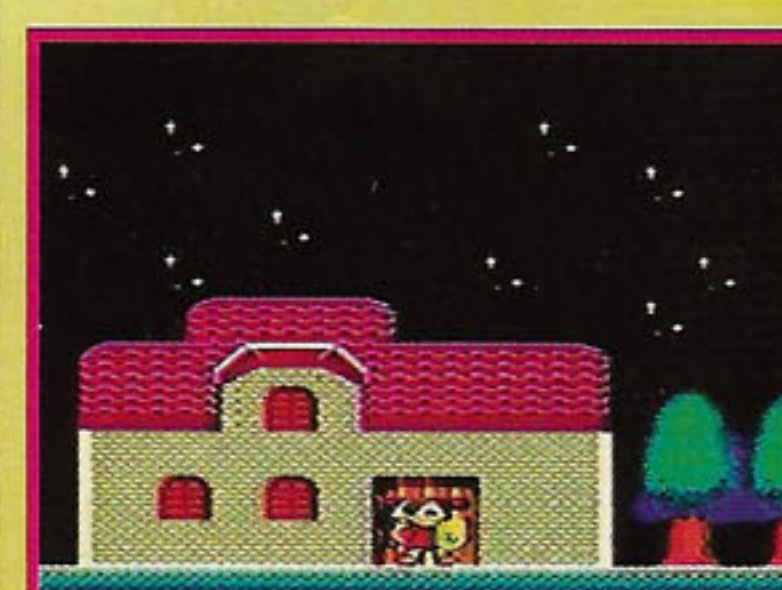
Como Bidu, encontre o baú com a espada Poder da Terra. Ela constrói blocos

.....depois destrua-os usando o Poder do Fogo até achar a interrogação que mostrará uma porta

Finalmente! É a vez de acabar com o Capitão Feio. Ele solta bolas de fogo. Use sua espada de fogo

Não esqueça de virar Cebolinha caso você precise enfrentar a fase aquática. Senão, olhe o que acontece

Preencha os blocos com estrelinhas usando o Poder da Terra....

Você sairá no alto deste lindo castelo iluminado pelas estrelas

Depois de agradecer os amigos, Mônica se prepara para entrar em casa e dormir . Ufa! E nós também

THE FLINTSTONES - THE SURPRISE AT THE DINOSAURS PEAK! / Taito

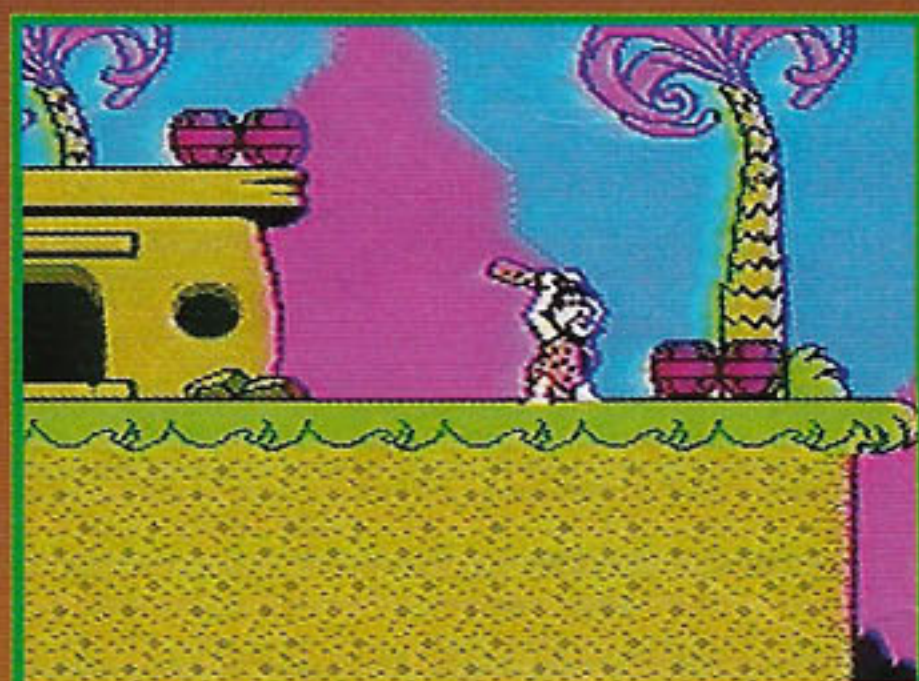
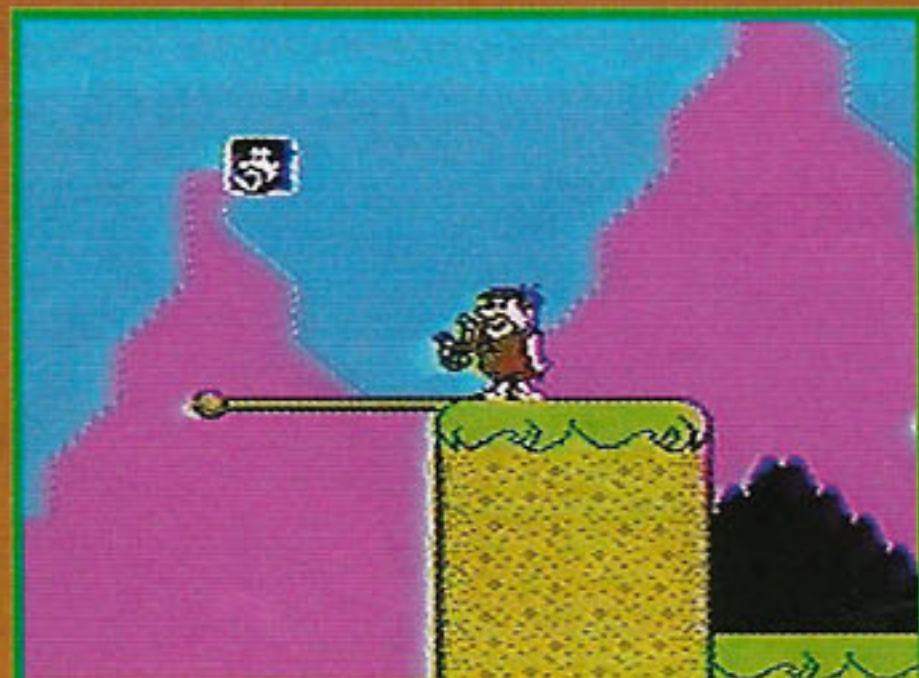
Ação — 1 jogador

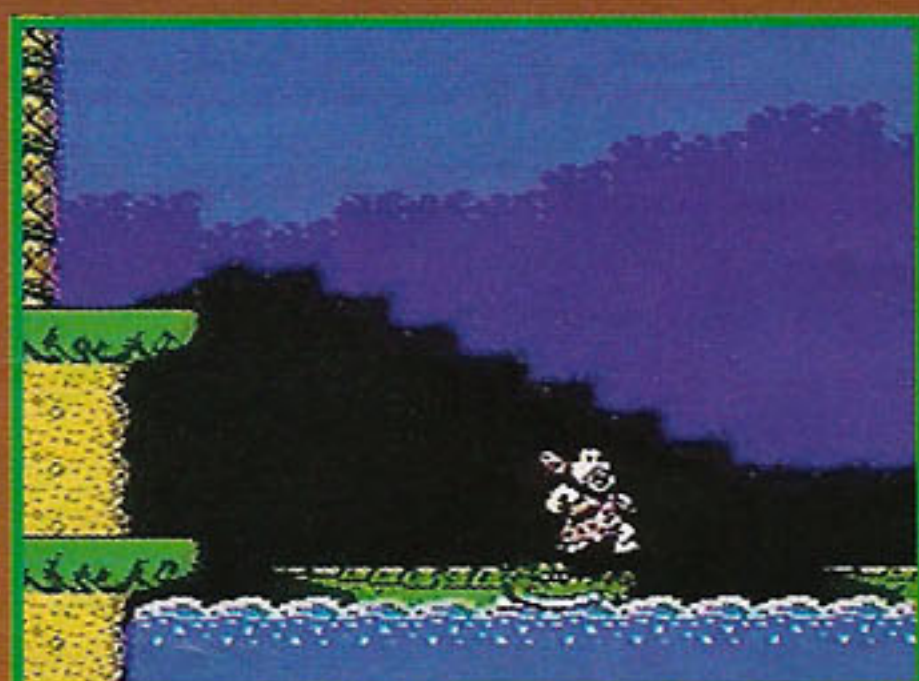
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

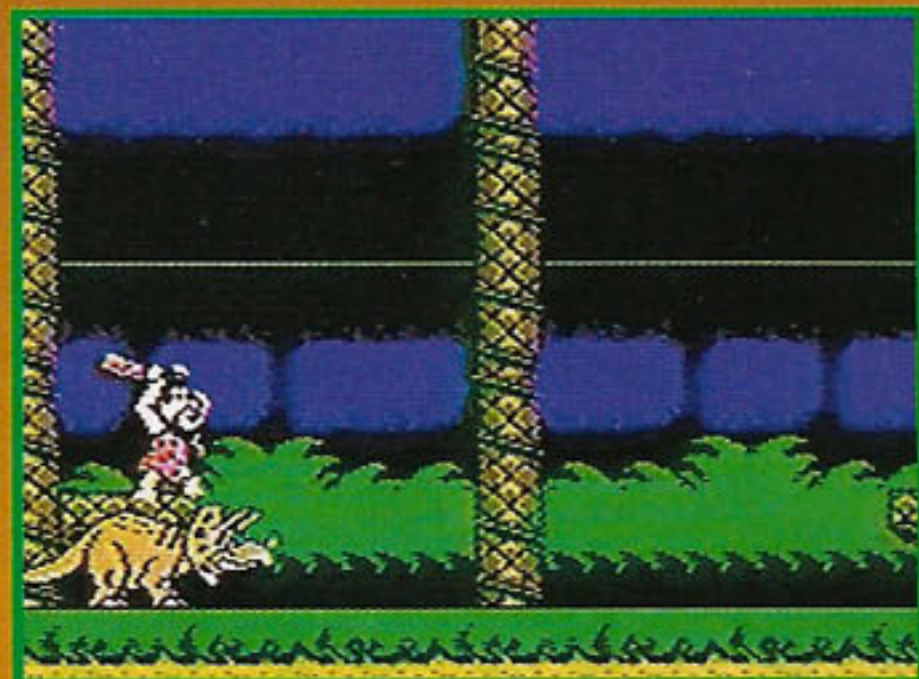
Você já curtiu um aperitivo do jogo na edição 46 e agora vai ficar por dentro de mais detalhes da aventura de Fred e Barney tentando salvar Pedrita e Bam-Bam. Os danadinhos resolvem dar um passeio sem pedir permissão aos papais corujas. Mas acabam se metendo em grandes apuros. Vão parar nos arredores de um vulcão. E somente um certo dinossauro-dragão pode conter a lava que está bloqueando o caminho de retorno dos pequenos. Chegar até o bichão é que são elas.

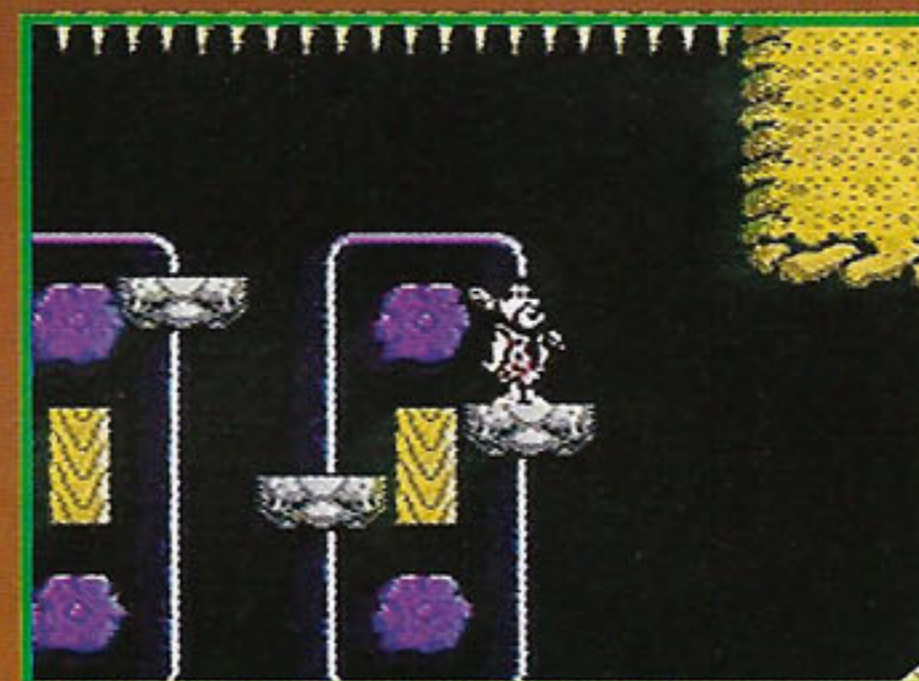
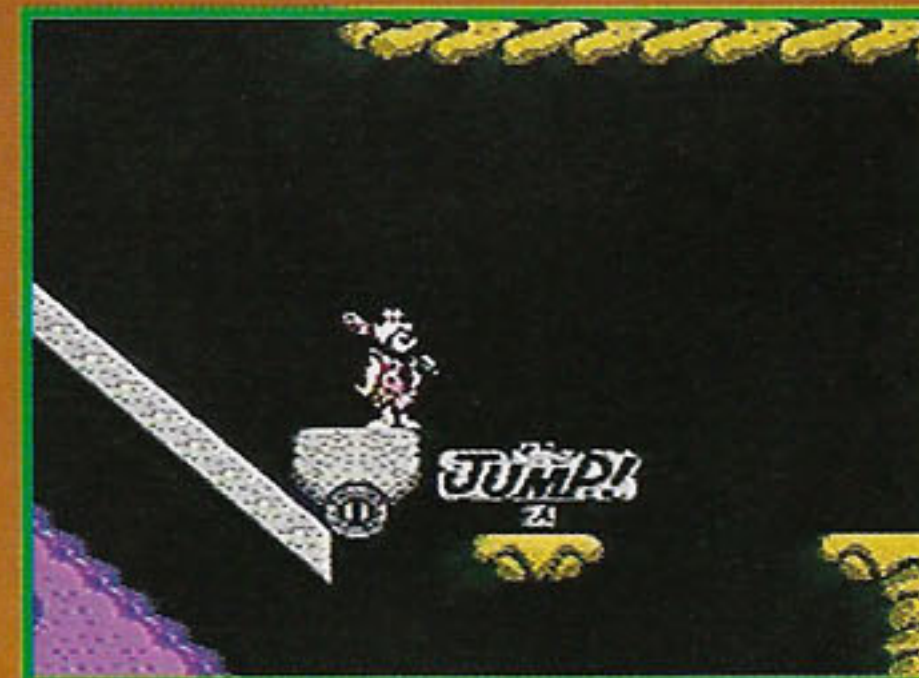
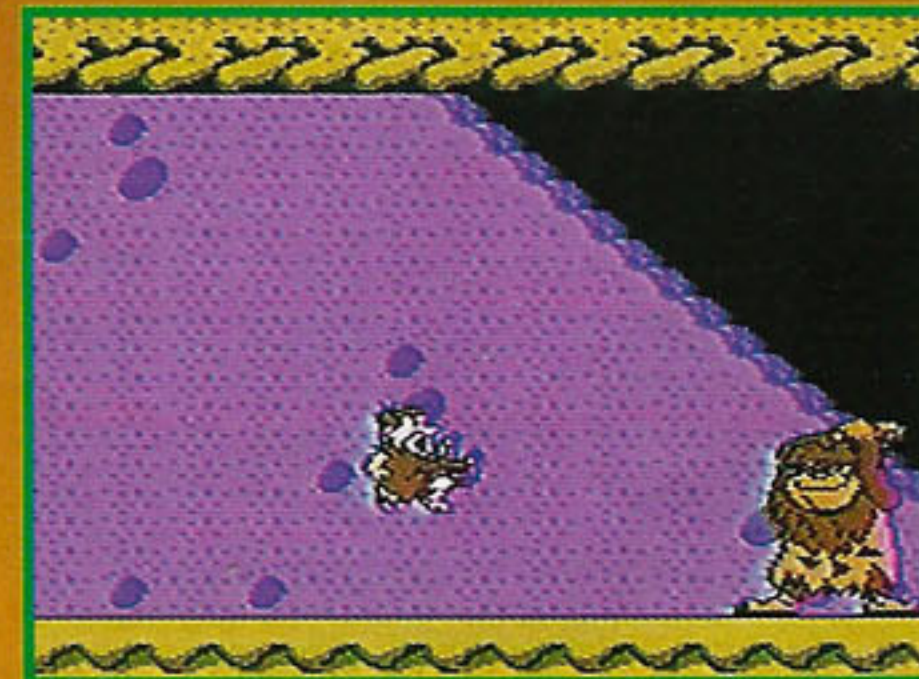
COM FRED OU BARNEY

Vasculhando Bedrock em busca das crianças, você pode ir de Fred ou Barney. A arma de Fred é uma clava e ele se dá bem nas etapas com plataformas. O nanico Barney detona com sua atiradeira e escala as barras horizontais. A cada chefe eliminado você ganha um diamante e pinta um mapa com o roteiro que você deve seguir.

CIRCULANDO EM BEDROCK

Em Bedrock, não deixe passar batido os barris e as estrelinhas

Pegue esta vida no canto esquerdo. Pule, aperte o A e segure. Barney faz o serviço

Ele solta bolas de fogo. Espere que elas parem e quando abaixar a cabeça, suba no chifre dele

Tome impulso neste jacaré-gangorra. Manha: para pular mais alto, pule e segure o botão

Não se atreva a pular. Pegue uma carona esperta com a águia

Jogo de Pré-História sem um animal destes não vale, né? Fique esperando-o no canto e detone com três pauladas no poder máximo

MINAS

Suba nas plataformas das roldanas gigantes até chegar ao carrinho da mina

Use o carrinho para este trajeto. Mas pule ao ver a placa Jump

Chefe peludão. Atire muitas pedras no bobão e desvie das que ele joga em você

QUANDO SEU PODER ESTÁ NO MÁXIMO, A TELA TREME

DURANTE O GAME VAI ROLAR

SURFLINTSTONES

Fase curta e bem maneira. Pule as pedrinhas e acabe com os peixes e cavalos marinhos

Os tubarões servem para uma carona esperta

Os pelicanos querem derrubar você da prancha. Cuidado

PEDREIRA PURA

Fred está no seu trabalho. Suba as pedreiras e rache a cuca dos macacos

É um ziguezague bem legal! Estes dragões verdes vão fazer você de bolinha de flipper e dar uma força

Enfrente este chefe-macaco ficando na pedra da esquerda e detonando

FASE DE BÔNUS

Dentro da pia da cozinha, fuce em todos os cantinhos. Vai pintar uma fase de bônus.

MAIS INIMIGOS

Fique ligado no que vem por aí Antes de chegar ao fim da aventura, olha só os chefes que você vai enfrentar

ARANHA - Solta teias. Desvie e dê clavadas

BRUXA - Entre e saia de portas com A + ↑. Fique na mesa do meio e fuja das magias

DRAGÃO DA TORRE- Vá com Barney e Fred alternadamente. Pintando o chefe, fique no meio esperando para atacar

ITENS

Item	Efeito
Barril	Armazena itens
Coração grande	Aumenta um coração no marcador
Estrelas	Quando coletadas preenchem a palavra YABBA-DABBA-DOO
Machado	Arma
Bola de boliche	Detona alguns chefes
Hambúrguer e coxinha	Repõem um pouco a energia
Chantilly	Repõe o poder dos itens
Recarregador	Faz a arma ficar mais forte
Maçã	Repõe toda a energia

FINAL

DENTRO DO VULCÃO

Esta é a parte mais cabeluda do game. Você vai fazer um percurso fugindo constantemente de uma roda de pedra, treine bastante. Tome muito cuidado com os espinhos e mude para Barney se eles estiverem muito baixos. Seja rápido para trocar de personagem e para destruir os obstáculos. Ao final, pinta o chefão, uma mamãe Dragão furiosa. Enfrente-a e peça para ela deter a lava. Só assim as crianças serão salvas.

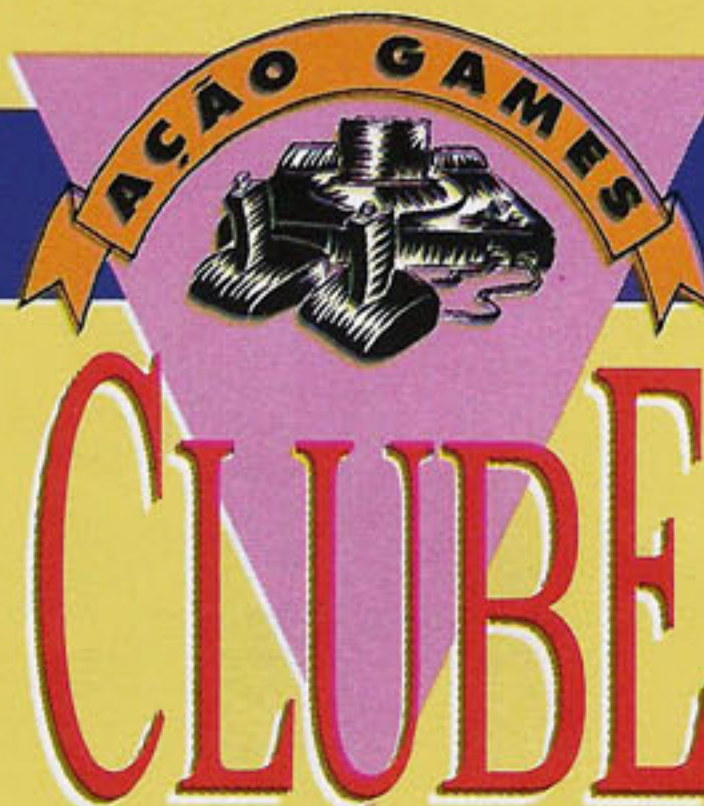
COMANDOS

Botão	Ação
A	Pula
B	Ataque
B apertado	Carrega poder da arma
↑ + B	Solta item
Select	Troca personagem

UMA PARTIDA DE HOCKEY E OUTRA DE BASQUETE. VENÇA E GANHE UM PRÊMIO, OK?

CLUBE

VENDO

- As edições 27 à 41 da Revista Ação Games. João Luiz, tel.:(011) 448-7948, São Bernardo do Campo, SP.
- As edições 14, 39, 41, 43, 44, 46 e 47 da Revista Ação Games. Rodrigo de S. Melo, tel.:(081) 465-1650, Recife, PE
- As edições 01, 08, 09,13, 20 à 24, 28, 32, 34, 35 e 45 da Revista Ação Games . Rodrigo Feijó, tel.:(051) 479-1251, Canoas, RS.
- SNES com 2 controles e um cartucho. Pedro Luís, tel.:(011) 205-9099, São Paulo, SP.
- SNES com 2 controles e cartucho Mortal Kombat. Marcos Henrique, tel.:(011) 261-5129, São Paulo, SP.
- SNES com 2 controles e cartucho Mortal Kombat. Denilson dos Santos, tel.:(051) 472-1384, Canoas, RS.
- Sega CD americano. Maria Adália, tel.:(011) 205-9099, São Paulo, SP.
- Mega Drive com um controle e 3 cartuchos. Jin Ho Chung, tel.:(011) 215-6610, São Paulo, SP.
- Mega Drive com cartuchos. Cláudio Marcelo T. Almeida, tel.:(021) 258-7772, Rio de Janeiro, RJ.
- Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Wagner ou Célio, tel.:(011) 514-5601, São Paulo, SP.
- Mega Drive com 2 controles e cartuchos. Karlos Araújo, tel.:(041) 234-0658, Curitiba, PR.
- Mega Drive completo. Elenici Aparecida Ferreira, tel.:(011) 205-9099, São Paulo, SP.
- Master System com 3 cartuchos. Bernardo de Sousa Rosa, tel.:(031) 831-3657, Itabira, MG.
- Master System com 2 controles e 9 cartuchos. Dennis Y. Bocuzzi, tel.:(0192) 69-1352, Valinhos, SP.
- Master System com 2 controles e 9 cartuchos. Thiago Machado, tel.:(071) 245-2590, Salvador, BA.
- Master System II com 3 cartuchos. Denis, tel.:(051) 334-4908, Poá, RS.
- Master System com 2 controles e 2 cartuchos. Marcelo F. Costa, tel.:(0132) 36-3081, Santos, SP.
- Master System II com um controle e um cartucho. Danilo B. Diogo, tel.:(0192) 61-7707, Mogi Guaçu, SP.
- Master System com 2 controles e 7 cartuchos. Luiz Felipe A. Marinho, tel.:(092) 236-5126, Manaus, AM.
- Phantom System com 2 controles e 9 cartuchos. Thiago Mendes Vaz, tel.:(011) 832-6253, São Paulo, SP.
- Phantom System com 2 controles e 13 cartuchos. José Luiz Rodrigues Figueiredo, tel.:(021) 719-1386, Rio de Janeiro, RJ.
- Phantom System com 2 controles e 13 cartuchos. Mauro Deodato Teixeira Jr.,tel.:(0173) 22-1086, Barretos, SP.
- Top Game com 2 controles e 16 cartuchos. Marcelo Ávila B. Riauba, tel.:(011) 204-8940, São Paulo, SP.
- Top Game VG 9000 com 2 controles e 3 cartuchos. Rogério S. Palino, tel.:(011) 717-1785, Santo André, SP.
- Cartuchos de Phantom System. Felipe Reis, tel.:(046) 252-1588, Clevelândia, PR.
- Cartuchos de Game Boy. Guilherme da Camara T. Dias, tel.:(021) 711-6671, Niterói, RJ.
- Cartuchos Street Fighter 2 e Road Runner, do SNES. Edson Leonardo, tel.:(011) 743-0485, São Caetano do Sul, SP.
- Cartuchos usados de SNES. Miguel N. Godinho, tel.:(011) 521-4827, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Rafael M. Ferreira, tel.:(011) 950-7370, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Eduardo Fontainha, tel.:(021) 246-1344, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

- SNES com 2 controles e um cartuchos por Mega Drive com 2 controles e 10 cartuchos. Ivan C. M. Fruchi, tel.:(0188) 21-4578, Dracena, SP.
- Mega Drive com 3 controles e 2 cartuchos por SNES completo. Napoleão Loureano, tel.:(0512) 476-6724, Canoas, RS
- Mega Drive com 2 controles e 7 cartuchos por SNES completo. Luciano Marcel Macedo, tel.:(067) 241-3479, Aquidauana, MS.
- Master System III por um Nintendo. Reinaldo R. Della Déa Jr., tel.:(011) 425-7204, São Roque, SP.
- Master System II completo por Game Gear. Simei Santana Vieira, Rua José Zappi, 1034 c/3, VI Prudente, CEP 03129-148, São Paulo, SP.
- Master System III com 4 cartuchos mais um Game Gear. Erick S. Noronha, R. Vereador José Regazzi, 201, Cordeiro, CEP 28540-000, Rio de Janeiro, RJ.
- Geniecom completo por um Master System completo. Mauro S. P. Silva, R. Miguel de Souza, 460, CEP 12082-280, Taubaté, SP.
- Turbo Game CCE com fita de 150 jogos por Master System completo. Marcelo F. Santos. R. Protázio Alvez, 1115, CEP 95300-000, Lagoa Vermelha, RS.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Bruno Casagrande Silva, tel.:(065) 321-4014, Cuiabá, MT.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Rodolpho S. Petrica, tel.:(043) 722-2218, Jacarezinho, PR.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Danilo B. Queiroz, tel.:(011) 216-5668, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Thiago José M. Cardoso, tel.:(061) 233-2235, Brasília, DF.
- Cartuchos usados de SNES. Luís Henrique C. Pinto, tel.:(071) 226-9617, Salvador, BA.
- Cartucho Super Contra, do Nintendo por Goal. Vagner Martins, tel.:(011) 583-3663, São Paulo, SP.

COMPRO

- As edições 04 e 13 da Revista Ação Games. Luís A. P. Costa. R. 24 de Maio, 789, c/26 apto 201, Engenho Novo, CEP 20950-091, Rio de Janeiro, RJ.
- As edições 01 à 11 e 13 à 15 da Revista Ação Games. Germano Santana Massullo, tels.:(092) 234-7251/234-1531, Manaus, AM.
- A edição 43 da Revista Ação Games e o Card do Vega. Eduardo Nakahara, tel.:(011) 966-7551, São Paulo, SP.
- As edições 17, 21, 29, 30, 32 e 37 da Revista Ação Games. Samuel F. Diniz. R. Túlio Bovolenta, 33 Jd Ivete, CEP 08730-000, Mogi das Cruzes, SP.
- Mega Drive ou SNES. Rodrigo Scanavachi, tel.:(0192) 61-4380, Mogi Guaçu, SP.
- Os cartuchos Rock e Futebol 1 e 2 do Master System. Neuber C. Vieira de Aquino, tel.:(0132) 68-8031, São Vicente, SP.

PARA ANUNCIAR Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO
JOVEM PAN 2 FM 100,9
NÃO DÁ PRÁ DESLIGAR
Roupas gentilmente cedidas por Gibson-São Roque

PC

Prince of Persia 2
THE SHADOW AND THE FLAME

Se você está se descabelando na Fase 13, na qual aparece uma Chama Azul com a estátua de uma águia atrás, acalme-se. A solução para este quebra-cabeça é muito simples e, aliás, explica o nome do game. Apenas morra! É isto aí. Deixe que o príncipe morra nas mãos do último guarda (aquele na tela da Chama). E espere. Após alguns segundos, sua sombra sairá de seu corpo, pegará a Chama Sagrada e voltará para ressuscitá-lo. Depois, volte para a direita até achar uma porta aberta. Lembre-se de que você deve morrer na tela da Chama.

Ao chegar neste ponto, fique parado e deixe o guarda liquidá-lo. Depois de morto, espere!

Sua sombra sairá do seu corpo e irá capturar a chama sagrada

Depois, a sombra, incorporando a chama, voltará para onde você morreu.

Para continuar o jogo, sua sombra vai ressuscitá-lo. Agora deu pra entender o nome do game?

MINARETE - Depois de atravessar a porta, seu príncipe vai conseguir um cavalo alado e sair cavalgando pelo céu. Quando ele chegar a um minarete (torre), seu cavalo virará uma estátua. Nesse momento, dê um passo para a direita, dependure-se na borda do minarete e caia na parte debaixo. Entre pela janela: você vai encontrar Jaffar (o príncipe falso). Ele lançará uma magia que transportará você para a fase seguinte.

TABULEIRO DE XADREZ - Ao chegar à sala com um tabuleiro de xadrez gigante, pare e fique girando no lugar, para direita, esquerda e direita, até desmaiar. Sua sombra aparecerá, incorporada pela chama sagrada e você passará a comandá-la até o final do jogo. Atenção: cada girada gasta um pote de energia e é preciso ter o suficiente para desmaiar, antes de morrer. Caso você não tenha o suficiente, desça para a sala com a aranha gigante morta e detone os guardas: alguns deles liberam poções.

SALA DOS CRISTAIS - Leve sua sombra para a direita, pulando buracos e obstáculos, até a sala dos cristais, onde você encontrará quatro príncipes falsos. Mate-os nessa ordem: o do centro, o do piso mais baixo, o do piso acima à esquerda. O último sumirá sozinho. Suba até o labirinto.

LABIRINTO - Vá para a esquerda e reencontre Jaffar. Persiga-o e dispare sua chama nele. Se você errar, ele vai persegui-lo e tentará acertá-lo com uma magia mortal. Fuja para tentar beber uma poção de cura que há no labirinto e restaurar sua chama. Pronto, vencendo Jaffar, você terminou o game.

WOLFEINSTEIN 3D e SPEAR OF DESTINY

Uma dica da hora para você conseguir algumas vantagens sobre os nazistas nos dois games. No *Wolfeinstein 3D*, quando entrar no jogo digite **wolf3d -grobers** (com um espaço depois da letra d). No *Spear of Destiny*, digite **spear debugmode**. Após escolher o nível de dificuldade e o episódio, quando já estiver no jogo, aperte a tecla Alt esquerda, a tecla Shift esquerda e mais a tecla Back Space. Você receberá na tela uma mensagem dizendo que as teclas de debug estão acionadas.

Usando a tecla TAB e outra qualquer alfanumérica, você acionará alguma função: vidas infinitas, munições, atravessar paredes, saber quantos inimigos ainda restam etc.. Cabe a você descobrir o que cada tecla faz. Bom divertimento! E não se esqueça de anotar.

FLASHBACK

Sem delongas, aqui vão as passwords de todas as fases, de todos os níveis de dificuldade deste complicadíssimo jogo. Elas foram enviadas pelo leitor Maurício de Sousa, de São Paulo, SP

MODO EASY

Fase 1: jaguar; Fase 2: combel; Fase 3: antic; Fase 4: nolan; Fase 5: shiryu; Fase 6: render; Fase 7: beluga.

MODO NORMAL

Fase 1: bantha; Fase 2: shiva; Fase 3: kasyyk; Fase 4: sarlac; Fase 5: maenoc; Fase 6: sulust; Fase 7: neptun; Fase 8: beluga.

MODO EXPERT

Fase 1: tohold; Fase 2: picolo; Fase 3: fugu; Fase 4: capsul; Fase 5: zzzap; Fase 6: maniac; Fase 7: no way; Fase 8: beluga.

COMO FICARAM OS MANJADOS

Eles ganharam magias diferentes

Ryo Sakazaki

Zanretsu-ken - → ← → + A

Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nível de magia cheio)

Kook-ken - ↓ ↘ → + A
Hien-shippu-kyaku - ↙ → + B
"Kooh" no ar - enquanto estiver pulando, ↓ ↘ → + A

Robert Garcia

Dragon Blow - ↓ ↘ → + A

Spirit Kick - → ← → + B

Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nível de magia cheio)
Flying Heat - ↙ → + B
The great Dragon Kick - enquanto estiver pulando, aperte C

Lee Pai Long

Fanblade Kick - ↓ ↘ → + A

Hawk's Talon Dropping - ↓ ↑ +A

The hundred Blows of Hurt - → ← → + A

ART OF FIGHTING 2 / SNK	
Luta	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS GERAIS	
↑	Pulo
↓	Abaixar-se
←	Defender-se

King

Venon Strike - ↓ ↘ → + B

Trap Shot - ↓ ↑ + B

Tornade Kick - ↙ → + B

PARA RECARREGAR SUA MAGIA, APERTE E SEGURE O BOTÃO "A"

John Crawly

Mega Smash - ↓, ↘, →, + A

Super Mega Smash - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nível de magia cheio)

Flying Attack ↓, ↙, ←, + A
Spiral Leg Omber - ↓ ↑ + B

GENTE NOVA

Conheça os quatro lutadores novos

Yuri Sakazaki

Yuri é irmã de Ryo e filha de Takuma Sakazaki. Além de charmosa, ela é ótima lutadora e não fica devendo nada para os marmanjões do game.

Kooh-Ken ↓ ↘ → + A

Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nível de magia cheio)

Raioh-Ken ↓ ↘ → + B
Hundred Slaps → ← → + A
Kyokugenryu-Saiha - ↓ ↙ ← + A

Mr. Big

Cross Diving - ← ↙ ↓ ↘ → + A

Ground Blaster - ↓ ↘ → + B

Spinning Lancer - ← → ↘ ↓ ↙ ← + B

Mickey Rogers

Burning Upper - ↓ ↘ → + A

Crazy Upper - ↓ ↑ + A

Rolling Upper - ↓ ↘ → + B
Chopping Right - ↓ ↙ ← + B

Jack Turner

Knuckles of Fury - ↓ ↘ → + A

Brain Shock Punch - → ← → + B

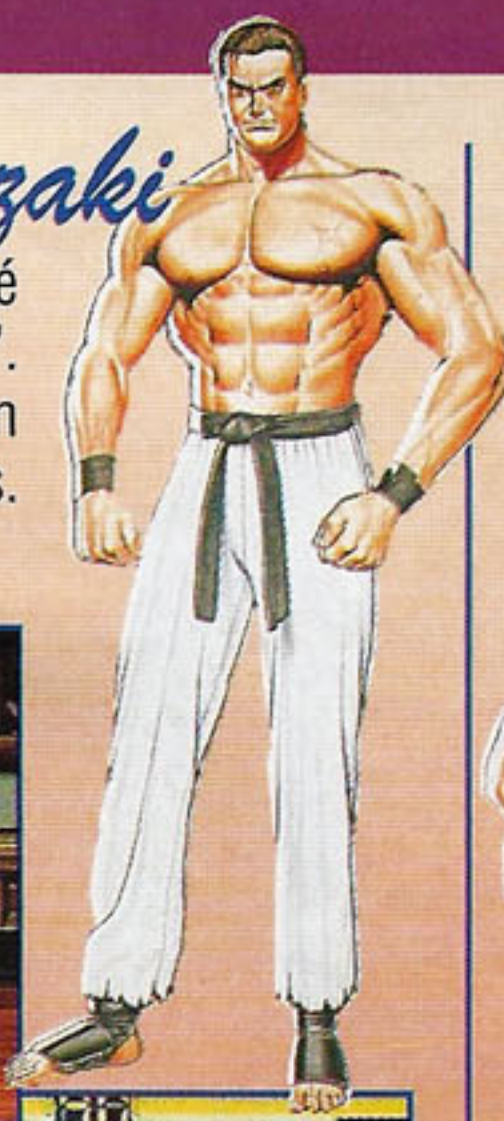
Super Drop Kick - ↙ ↗ + B
Dynamite - → ← → + A

Demorou mas chegou! Enquanto você está sacando esta matéria, Art of Fighting 2 já está rolando nos fliperamas. Debulhamos o game pra você, mas vamos ter de esperar a SNK revelar os dois golpes especiais secretos de cada lutador antes de pegar todo o gostinho da nova versão e detonar pra valer. Desta vez, Ryo vem acompanhado da família. Takuma, seu pai, é mestre em artes marciais e a filha, Yuri, foi sua melhor aluna. A garota é fera! São quatro personagens novos e o famoso "zoom" das imagens permanece. Só o samurai Todo sumiu. Os golpes não mudaram muito, mas a jogabilidade está dez!

MICK ROGERS NÃO É MAIS O MESMO. ALÉM DE POSSUIR NOVAS MAGIAS, ELE CORTOU OS CABELOS DREADLOCKS

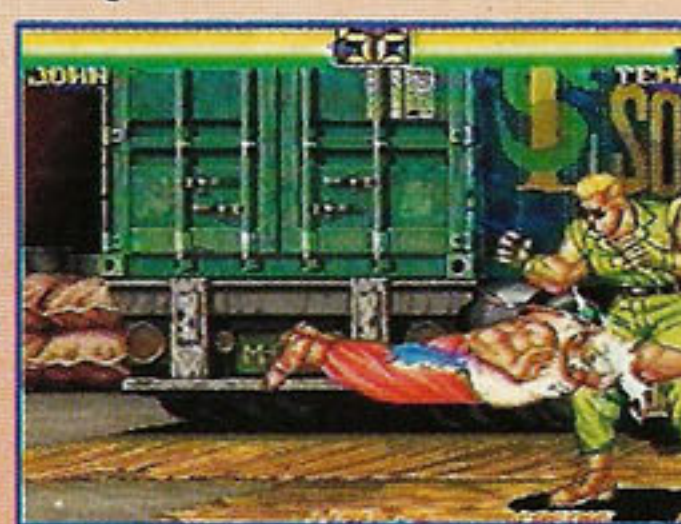
Takuma Sakazaki

Pai de Ryo e Yuri, Takuma é considerado o "rei do caratê". Lutador experiente que dá um baita trabalho pros inimigos. Vá fundo!

Hien-shippu-kyaku- ↙ → + B

Flying Knee Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B

Thresher Punch - → ← → + A
Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nível de magia cheio)

Tem Jin

Tem Jim é um mongol baixinho e gordo, mas na sua terra é respeitado como um verdadeiro destruidor. Suas magias são debulhantes.

Mongolian Tornade Dive - ← ↙ ↓ ↘ → + A

Mongolian Fire Tuckle - → ↘ ↓ ↙ ← + A

Mongolian Thunder Drop - ↓ ↘ → + A
Mongolian Wall of Spirit - → ↘ ↓ ↙ ← + B

Eiji Kisaragi

Eiji é um jovem e misterioso ninja. Possui magias animais e é um lutador à altura dos outros. Pode apostar!

Shadow Brigade Blast - ↓ ↑ + A

Mist Slice - ↓ ↙ ← + A

Psychic Crunch - ↓ ↘ → + B
Foco de luz - → ← → + A
Seqüência de chutes - ↓ ↘ →+B

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustração Eletrônica de Capa** - Tadeu Cerqueira.Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos** - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **52**, fevereiro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Fotoline e Proposta Editorial Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

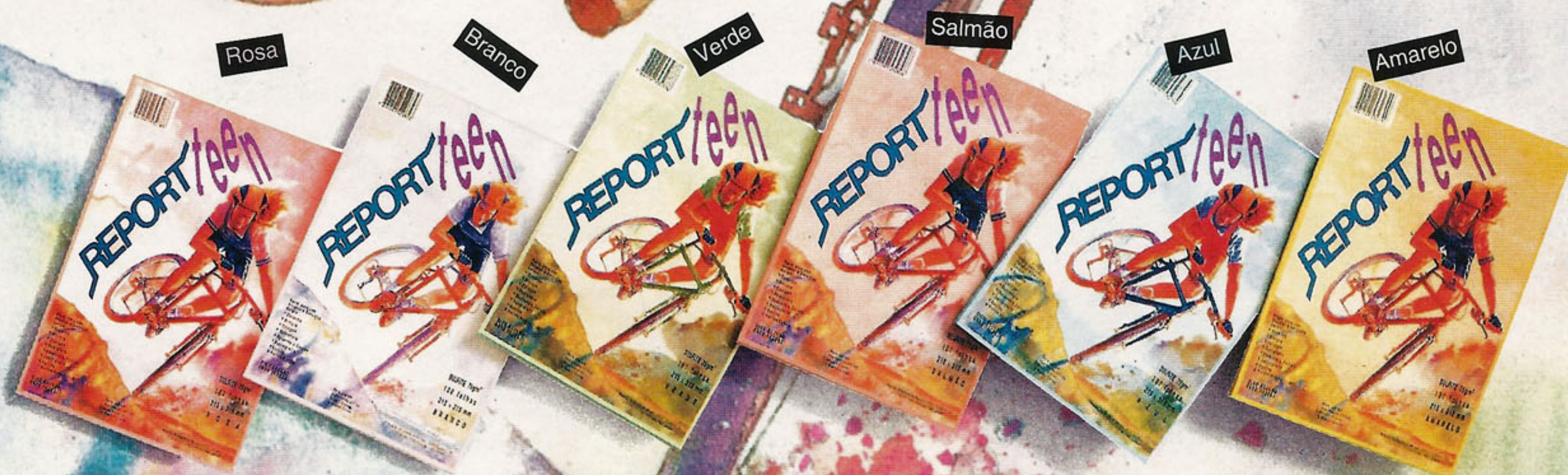
CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

RETRO
AVENGERS
M2000
INTERNATIONAL

RETRO
AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: Pedro Henrique
Pôster: www.arcadeflyer.com
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br